#284 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

E3 2017
20 PAGINA'S HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN!

ASSASSIN'S CREED ORIGINS


WIN EEN DIKKE DISCO PC T.W.V. 1450 EURO!

WWW.PU.NL
AUG 2017
BP € 4,95



EEN KWART EEUW E3-BELEVENISSEN • DIRT 4 IS WEER MODDERVET • HANDJES IN DE LUCHT VOOR ARMS • BLINDE GAMER WINT VAN PRO'S • JURJEN VINDT EVER OASIS EEN VAN DE BESTE DS-GAMES OOIT • GET EVEN IS EEN HOLLYWOOD-WAARDIGE THRILLER

GESPEELD OP E3 2017 FAR CRY 5 • MARIO X RABBIDS • CALL OF DUTY: WWII • SUPER MARIO ODYSSEY • LAWBREAKERS • SEA OF THIE



IT'S ALL IN THE GAME

An error has occurred in the following application.
(C2-12828-1)





Nuclear Throne is een even verslavende als moeilijke shoot 'em up/roguelike, maar de Vita versie wil nog weleens vastlopen. Nou gebeurt dat meestal alleen als je doodgaat, maar in dit geval kapte Nuclear Throne ermee toen ik er eindelijk in was geslaagd om de titulaire troon te bereiken. Wie weet hoe lastig de game is, zal begrijpen hoe dicht ik bij 't punt was om m'n Vita in duizend stukken tegen de muur te smijten. (Volgens Vlambeer zal later dit jaar een patch verschijnen die de Vita versie wat stabieler maakt. Nuclear Throne verscheen in mei 2015...)



Als ik het naar beneden afrond, heb ik ongeveer 50 uur Valkyria Revolution gespeeld. Laat ik zeggen dat 25 uur daarvan tussenfilmpjes zijn geweest. Tel daar nog een uurtje of 16 aan gameplay bij op en je houdt 9 uur over. Waar die aan besteed zijn? Waarschijnlijk aan het kijken naar dit laadscherm, 9 uur lang. Het leek me wel zo eerlijk als jullie er nou ook even 9 uur lang naar gaan zitten staren. Want gedeelde smart...

Pag. 061

Now Loading... ©SEGA



Pag. 026



Pag. 036

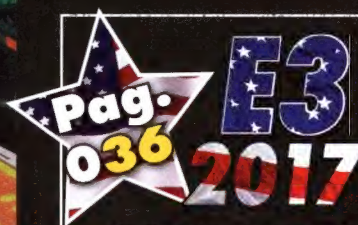

Pag. 058


Pag. 062


Pag. 064

COVERVIEW

SPECIAAL



SUPERSPECIAL E3 2017 MET O.A.

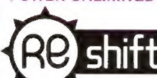
- De E3 in beeld
- De favoriete games van Tjeerd, Martin, Florian en Wouter
- Welke games waren te mooi om waar te zijn?
- De mooiste momenten & de dikste dompers
- Effe langs bij de idioten van Devolver
- Hoe staat VR er op dit moment voor?
- De hardste racegames
- Het natste water

REVIEWS

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: 023-5364401.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

CRAPPY BEVEILIGING



E3 is fantastisch, E3 is mooi, E3 is leuk. Als jochie droomde ik er al van om erbij te zijn en dit jaar was 't de twaalfde keer! Er zijn meer mensen die de E3-droom met me delen: lopen over het tapijt van de LA Convention Center, terwijl je links mensen ziet spelen op de Xbox One X en rechts van een platform ziet lazeren in Super Mario Odyssey. Mooie dingen. Staat E3 ook op jouw bucketlist? Dan had je er dit jaar bij kunnen zijn; de poorten van de beurs waren namelijk voor het eerst geopend voor publiek. Kaartjes werden verkocht voor 150 dollar en ik hoorde zelfs verhalen van mensen die 1000 dollar hadden neergeteld om drie uur in de rij te staan voor een glimp van Far Cry 5. Naast de mensen van de pers liepen er nu 15.000 extra bezoekers rond. Natuurlijk hartstikke leuk voor hen, maar wat minder voor ons, want je kon soms bijna geen stap meer zetten met je camera en laptoptas. Maar daar wil ik niet over zeiken, het is nou eenmaal zo. Maar wel echt 'insane' was het gebrek aan beveiliging op de beurs. Voorgaande jaren moest je met open tas, met zichtbare badge en paspoort in je hand langs een portier. Dit jaar liep ik zelfs drie keer van buiten zo de beursvloer op, zonder dat er iemand bij de entree stond! Ik kon zonder badge om mijn nek, vanaf South Figueroa (de straat dus), door de deur en hop, de stand van PlayStation oplopen. Ik vind dat gek, maar dat ben ik. ● *Martin*



DE E3 SAVE? EERDER ZO LEK ALS EEN ZEEF!

IEMAND MOET HET DOEN

Globetrotter Florian doet deze maand verslag van zijn trip naar de Square Enix studio in Tokyo. Nu is Floor niet echt de meest geduldige gast van de redactie, dus dat die kleine week in Japan vooral bestond uit wachten, beviel hem maar matig. De persoonlijke rondleiding door main developer van Final Fantasy, Noaki Yoshida, maakte echter veel goed. Dat PU-kenner Yoshida gevoel voor humor heeft, bleek wel toen hij Florian begroette met een hartelijk **誰かがそれを行うには**, dat zoals jullie ongetwijfeld weten, Japans is voor 'iemand moet het doen'.



JJ



Mocht deze maand...

... een game testen op de meest vreemde plek ooit: het ruim van de HMZ Rotterdam. Gelukkig lagen we aan wal, anders had ik de boel met mijn neppe evenwichtsorgaan direct ondergekotst.

Ed



Volgde deze maand...

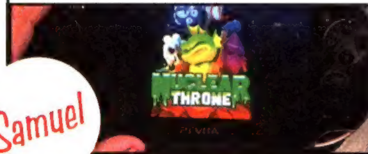
... een heuse cursus! Voor het eerst in twintig jaar heb ik weer eens wat bijgeleerd. En ik heb de smaak zo te pakken, dat ik me meteen heb ingeschreven voor nog een andere training volgende maand!

Ondertussen...

Samuel

Raakte deze maand...

... weer helemaal verliefd op m'n Vita. Roguelikes als Downwell en Nuclear Throne waren de afgelopen weken zelfs oorzaak van flink slaapgebrek. Wat is de Vita toch een geweldige handheld!



Simon

Probeerde deze maand...

... mijn zoontje ervan te overtuigen dat ie Dragonborn is en dat Skyrim eigenlijk zijn levensverhaal is. Hij twijfelt nog een beetje...



Jurjen



Rende deze maand...

... twee rondjes over het TT-circuit in Assen. Was nog best een kunst om niet uit de bocht te vliegen, gezien de snelheden die ik op het rechte end bereik.

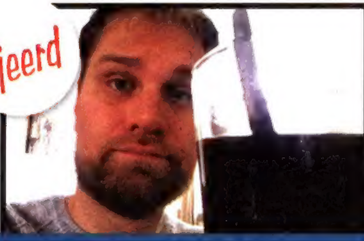
Graddus



Begon deze maand...

... eindelijk met Mass Effect: Andromeda. En, in tegenstelling tot 99% van de mensheid, geniet ik wél van de avonturen van de familie Ryder. Die rare gezichtsuitdrukkingen? Ach, als je bij PU werkt, ben je wel wat gewend...

Tjeerd



Had deze maand...

... moeite om na de E3 weer op gang te komen; de jetlag was namelijk hardnekkig. En dan moet je maar aan de koffie hé? Terwijl ik die rommel eigenlijk nooit drink.

Martin



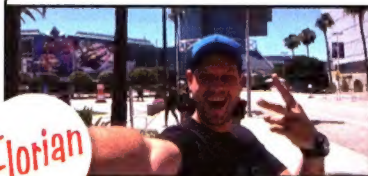
Reed deze maand...

... na de E3 meteen door naar mijn vakantieadres in Frankrijk. Alleen had ik me dat privé zwembad toch iets anders voorgesteld.

Florian

Liep deze maand...

... voor de vijfde keer rond op de vetste plek op aarde voor gamers: de E3 in Los Angeles! Het was weer een gruwelijk spektakel en als je de E3 Journaals op PU.nl nog niet hebt gezien, moet je dat nu als een malle gaan doen.



Wouter



Had deze maand...

... een late Moederdag, om te vieren dat mijn moeder de reten schopt van nasty ziektes.

Wordt vervolgd...

PUMMUNITY

Een van de meest brandende topics van de afgelopen maand was natuurlijk de Super NES Mini (AKA De Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System) en het feit dat iedereen erop ging jagen omdat Nintendo weer veel te weinig van deze apparaatjes produceert.
En dan zijn er natuurlijk altijd mensen die profiteren van deze jacht, de zogenaamde scalpers, door er een shitload van op te kopen en ze voor dikkere prijzen weer te slijten.
Assholes? Profiteurs? Of gewoon slimme zakenmannetjes? Bepaal het zelf, maar op PU.nl ging de discussie in ieder geval los onder dit artikel: PU.nl/WaarisdeSNESMini

uMadBro — 2 dagen geleden — Reageer
Ik heb er een stuk of 10 besteld en JA ik ben een scalper zoals ze dat blijkbaar noemen. Problem?????? Ik durf de discussie wel aan, ooit gehoord van de VRIJE markt? Als je dat niet vindt, ga dan naar Cuba, want kapitalisme is nou eenmaal een feit hier in het Westen. Vraag aan aanbod!!

Supreme — 2 dagen geleden
Stoer man, speciaal hiervoor een nieuw account aanmaken en schreeuwen dat jij een scalper bent ! *applaus !*

uMadBro — 2 dagen geleden
Ik erger me aan het feit dat iedereen op internet ineens een heilig boontje is. Eat a dick, jullie kunnen elkaars bloed wel drinken, ik durf het hardop te zeggen. Betalen zul je kreng!

PistolenPaultje — 2 dagen geleden
Ik hoop voor je dat ze er zoveel produceren dat je ze aan de straatstenen niet kwijtraakt! Bij welke economieles wordt er aandacht bested aan vraag aan aanbod?

Squall — 2 dagen geleden
hehe moet hier wel om lachen. en op zich is het wel slim om zo een paar knaken extra te verdienen. Niet eerlijk want je hebt er zelf niet 1 kunnen bemachtigen? Het leven is hard, moest je er maar eerder bij zijn.

Rebenga — 2 dagen geleden
Troll, lekker reacties uitlokken met stoere uitspraken..
gaaaaap

uMadBro — 2 dagen geleden
@Sledge, waarom gore klootzak? Dat jij met je domme kop niet snel genoeg bent is niet mijn probleem. Overal betaal je een opslag voor, ook als je iets graag wilt hebben maar je met je bolle kop niet naar hebt gekeken! Betalen zul je!

Sledge — 2 dagen geleden
Succes met verkopen, lutser :')
"Let op 2: maximaal 2 reserveringen per klant. Alle andere orders worden geannuleerd."

Sledge — 2 dagen geleden
Niemand zegt dat het illegaal is. Je bent gewoon een gore klootzak.

stevenhermans103 — 2 dagen geleden
Je bent wel erg defensief voor iemand die, naar eigen zeggen, geen problemen heeft met scalpen... doe wat je niet laten kunt, zou ik zeggen.

WHAT HAPPENS IN LA...

Gelukkig dat onze jongens tijdens de E3 het credo: 'what happens in LA stays in LA' volledig hebben genegeerd, want anders hadden we afgelopen maand een boel mooie momenten moeten missen.
Toch kun je je afvragen of sommige foto's niet beter ergens op een SD-kaartje in een Amerikaans appartementje hadden kunnen achterblijven...



E3 2017



MARTIN EN MARTINET

Het zou kunnen dat je de man naast Martin niet meteen herkent, maar deze gast hoeft alleen maar 'Yahoooo' of 'Itsa me' te roepen en je weet meteen dat dit Charles Martinet is; al vele tientallen jaren de man achter de stem van Mario. Natuurlijk gingen onze E3-gangers graag effe met deze legende op de foto, maar leuker was nog dat Martinet ons E3 Journaal van 14 juni aankondigde. Yahoooo!

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Geloof het of niet; maar uitgerekend Graddus bezorgde mij deze maand een warm gevoel. De normaal zo onbehouwen Amsterdammer schreef een review van DiRT 4 (zie pag. 064) en geeft deze game uit de serie die mij nog altijd zeer aan het hart ligt, niet alleen een prachtig cijfer, maar vooral het feit dat hij de veel te vroeg overleden Colin McRae uitgebreid ten tonele voert, deed mij deugd.
Graddus zou Graddus niet zijn als hij dat niet op een even bijzondere als humoristische wijze zou doen, en hij liet me lachen en slikken tegelijk toen ie het moment aanhaalde dat Colin en ik elkaar ooit ontmoetten. Het was tijdens een etentje bij Codemasters en ik heb urenlang met deze sympathieke rallykampioen gekletst, vooral over racen en onze kinderen. Enkele maanden later zou hij samen met zijn zoontje verongelukken bij een helikoptercrash. Het is inmiddels alweer tien jaar geleden, maar ik denk nog geregeld terug aan die bijzondere avond...
@EdWiggemans1



Power Spy

- Een deel van de PU-crew was ook dit jaar weer op de E3, en Martin maakte als nieuwe chef meteen duidelijk dat het gedaan is met de high rollers levensstijl van voorheen.

- Er mag best weleens écht gewerkt worden, aldus de man die opgroeide in Den Helder, een plek in de kop van Noord-Holland waar je op je eerste verjaardag al pruimtabak krijgt en je eerste scheepsknopen moet leggen.

- Geen gezeur om miles, upgrades en gouden kaarten dus; volgens Martin kan de redactie prima wennen aan wat minder goud in de PU.

- Het was effe wennen voor Wouter, Florian en Tjeerd, die zich geestelijk vast voorbereidden op een vlucht met drie overstappen en een plekje in het bagageruim.

- Gelukkig bleef het bij één overstap, maar dan wel eentje waarbij in Washington de longen uit het lijf moesten worden gerend om de aansluitende vlucht te halen.

- Het scheelde dan ook maar een fractie of het viertal had de aansluiting naar Los Angeles gemist.

- De terugreis was nog krapper: de heren hadden slechts tien minuten de tijd om een terminal over te steken. Maar toen ze dat hadden gered, kregen ze van Martin allemaal een doosje pruimtabak als beloning.

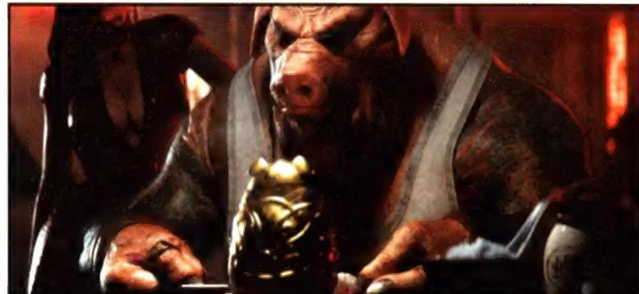
- Dat ze bij Power Unlimited van een hamburgertje houden, weten we inmiddels wel, dus het was geen verrassing dat er tijdens de E3 een bezoekje werd gebracht aan Umami Burger, de favoriete tent van Florian.

- Er moest echter nog een uurtje gewacht worden totdat de heren een tafeltje konden krijgen, dus besloten ze eerst ergens een pilsje te scoren.

- Onderweg struikelden ze zowat over de rode loper van de première van Baby Driver. Totdat er ineens een enorme beveiliger aan kwam lopen die hen vroeg of ze soms voor 'het Xbox-feestje' kwamen? »

TRAILER BG&E 2 IS ONDERDEEL VAN EEN MASTERPLAN

Een van de hoogtepunten van de E3, en misschien zelfs wel hét hoogtepunt, was de trailer van Beyond Good & Evil 2 waar Ubisoft haar persconferentie mee afsloot. Iedereen ging uit zijn dak. Ik juichte ook toen ik de trailer zag, maar nuchter als ik ben, ontwaar ik ook een masterplan van Ubisoft dat exact uitpakte zoals bedoeld.



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Persconferenties draaien om perceptie. Trailers zijn dermate opgepoetst of geregisseerd dat ze zelden lijken op de game zoals die uiteindelijk uitkomt. En klapvee zorgt voor de juichstemming die jou het idee geeft dat iedereen de game erg vet vindt. Je hoeft op een persconferentie 'de waarheid' niet te tonen, het gaat erom dat het beeld dat op het netvies wordt geprojecteerd, zorgt voor een hype-gevoel bij de kijkers.

Ubisoft weet dit als geen ander. Vrijwel elk jaar winnen zij de E3 met een uitgekiende mix van show, monsterlijke (maar vaak opgepoetste) trailers en verrassende nieuwe IP's.

Dat stramien trokken ze dit jaar naadloos door. Omdat Far Cry 5, The Crew 2 en Assassin's Creed Origins al eerder gerevealed waren en het nieuws over de samenwerking tussen Mario en de Rabbids ook al bekend was, moest er gezocht worden naar een andere uitsmijter. En dat werd Beyond Good & Evil 2.

Het besluit om met BG&E 2 af te sluiten, is volgens mij al een hele tijd geleden genomen. Zo'n trailer kost namelijk al snel een half tot een heel jaar werk en wie weet wel een miljoen dollar. De E3 line-up is dus al vrij rap na de vorige E3 in een traject gegoten. En met succes, want iedereen had het erover.

Iedereen ging uit zijn of haar plaat dankzij een trailer van een game die nog nauwelijks in productie is. Oftewel, een onaffe game zorgt ervoor dat Ubisoft weer de E3 wint en daardoor dus met ál hun games vol op de radar staat van de gamers. Als dat geen masterplan is, weet ik het ook niet meer.



> **"De baard van Kratos ruikt naar dennen en dooie trollen."**

Gelukkig hebben we nog geen smell-o-vision, mister Cory Balrog van Sony Santa Monica.

U VRAAGT, WIJ DRAAIEN

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Community is belangrijk, dat weet elke developer en iedere publisher. Dus je luistert naar ze. Maar je hebt luisteren en luisteren.

Neem nu TripWire. Dat haalde na de klacht van één, we herhalen, één gamer een complete boom weg uit hun shooter Rising Storm 2: Vietnam. De gamer, genaamd SprayAndPlay, vloog namelijk constant tegen dat onding aan als hij op een bepaalde spot wilde landen.

TripWire had natuurlijk ook kunnen antwoorden dat die gast een keer moet leren gamen…



twitter.com/jurjenT

Power Spy

MEER LUXE NAAR DE SWITCH? KOM MAAR OP!

Na een luxe, uitgebreide versie van Mario Kart 8 werd afgelopen E3 ook een luxe, uitgebreide versie van Pokken Tournament aangekondigd. En we kunnen meer van dit soort luxe versies van Wii U games op de Switch verwachten, aldus Reggie van Nintendo.


Pokken Tournament DX.

Pokken Tournament DX is net als Mario Kart 8 Deluxe dezelfde game als op de Wii U, maar dan met nieuwe poppetjes en spelstanden - in het geval van Pokken zijn dat vijf nieuwe speelbare Pokémon en een drie-tegen-drie-stand.

Tijdens de E3 verklaarde Reggie dat we meer van dit soort luxe versies van Wii U games kunnen verwachten, en dat vind ik niet zo vreemd. De Wii U was toch een beetje een flop die veel gamers lieten liggen, waardoor ze óók de vele geweldige games die ervoor verschenen moesten missen. Nu de Switch zo'n dikke hit blijkt, kunnen de verse Switch bezitters alsnog (een paar van) die toppers aanschaffen, die dan ook nog eens zijn uitgebreid met nieuwe content en mogelijkheden.

Welke game zal als volgende zo'n luxe behandeling krijgen? Ik kan er wel een paar verzinnen.

No-brainer

Dat Super Smash Bros. Deluxe naar de Switch komt, lijkt me een no-brainer. Smash is een van de grootste en populairste Nintendo franchises en de Wii U versie is nog steeds heerlijk om te spelen. Nu Nintendo de Switch steeds meer pusht als lokaal multiplayerapparaat, is Smash de ultieme titel om die benadering te versterken.

Voor de hand liggende toevoegingen zijn personages en levels uit nieuwe Nintendo franchises als Splatoon en ARMS. En doe ook maar een Breath of the Wild level waarin je bomen kunt kappen. Maar waar ik echt op hoop, is weer eens zo'n lekker lang singleplayer avontuur waarin ik me een weg door alle franchises van Nintendo mag knokken. Hé, een man mag hopen!

"Er wordt naar verhouding veel te veel geld en effort in het maken van VR-games gestopt."


Channel 4's Colin Macdonald gaat dus nog niet zo hard op gamen met een zwembril op.


Super Mario 3D World DX zou de ultieme co-op titel kunnen worden op de Switch.

Zelda-pakket?

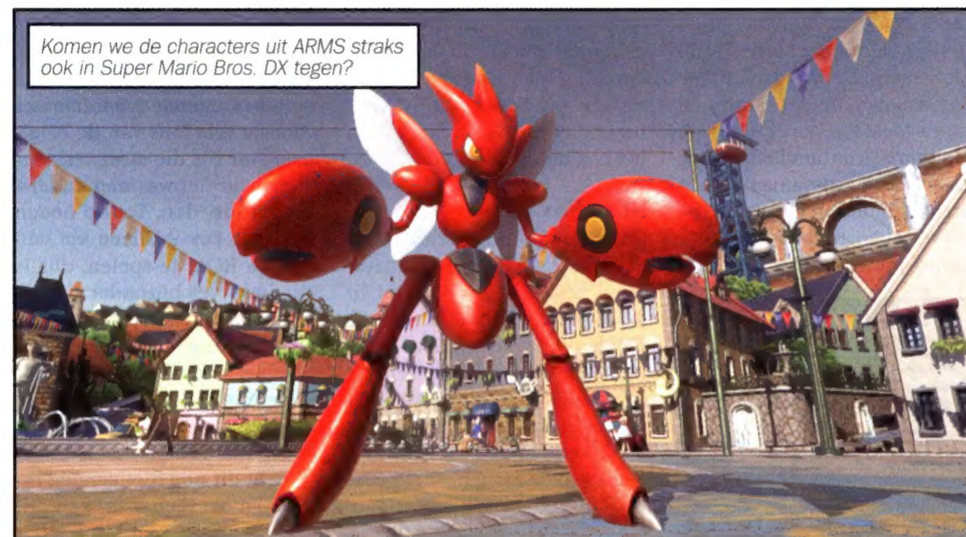
De remake van de eerste Bayonetta en het geweldige Bayonetta 2 hebben op de Wii U lang niet genoeg spelers bereikt, dus die verdienen absoluut een herkansing op de Switch. Hetzelfde geldt voor Pikmin 3, Captain Toad: Treasure Tracker en Paper Mario: Color Splash.

De HD-remakes van Zelda: Wind Waker en Twilight Princess? Het zou me niks verbazen als Nintendo beide games met nog wat uitbreidingen als één pakket voor de Switch gaat uitmelk... eh, uitbrengen. En is het geweldige Super Mario 3D World niet de ultieme co-op titel om gezellig met vier (Joy-Con) spelers tegelijk te doorlopen?

Positieve trend

Natuurlijk doet dit alles een beetje pijn bij al die trouwe fans die de games wél al voor de Wii U kochten. Doordat de Switch op geen enkele manier backwards compatible is en Nintendo geen enkele korting geeft om trouwe fans te belonen, zijn die fans gedwongen om de games die ze op de Wii U kochten nogmaals voor het volle pond aan te schaffen. Of nou ja, gedwongen worden ze natuurlijk niet, maar je begrijpt wat ik bedoel.

Toch vind ik deze DX-uitgaven vooral een positieve trend, zolang er óók maar werkelijk originele games voor de Switch verschijnen. En wat dat betreft hebben we als fans met een grote, behoorlijk ultieme nieuwe Zelda en Mario in het eerste jaar weinig te klagen.


Komen we de characters uit ARMS straks ook in Super Mario Bros. DX tegen?

- 'Maar natuurlijk', was het antwoord. 'Wat dacht u dan meneer, dat we hier gewoon een beetje doelloos rondlopen op zoek naar bier?'
- Het was een feestje voor genodigden, dus de verwachting was dat het viertal uiteindelijk toch niet verder zou komen dan het meisje met de gastenlijst.
- De mannen stonden inderdaad niet op de lijst, maar dat hield ze gek genoeg niet tegen. Het Xbox-meisje zag namelijk wel wat in het voorstel om hun namen er gewoon bij te zetten.
- Het feestje bleek een exclusieve rooftop poolparty te zijn voor iD@Xbox ontwikkelaars. Er moest dus een list verzonnen worden om niet door de mand te vallen.
- Uiteindelijk was de dekmantel dat ze de ontwikkelaars waren van de game 'Baby Elephant Driver', waarin je een Indiaas jongetje speelt dat op een olifant rijdt en de criminelen moet verjagen die de buurt terroriseren.
- Geen enkele aanwezige op het feestje interesseerde zich overigens voor dit briljante (kuch) concept, aangezien er gratis drank was.
- Wouter zat op de E3 met z'n hoofd voor de helft van de tijd bij de games en voor de andere helft bij z'n datingapps.
- Zo had ie een match met een meisje dat alvast vermeldde dat ze wel hield van extra 'worst' bij haar pizza.
- Wouter aarzelde geen moment en stelde direct voor om samen te chillen en - tja, mochten ze toevallig honger krijgen - alvast een pizza te bestellen.
- Dat dat er uiteindelijk niet van is gekomen, is misschien maar beter ook. Er stond namelijk ook nogal expliciet op haar profiel dat ze niet zuinig met de worst om zou gaan, als ze zich slecht behandeld zou voelen.
- Maar dat was natuurlijk slechts een 'worst case scenario'.

Power Spy

- Martin had op de E3 een afspraak voor een nieuwe Top Spin tennisgame en ging daar vol enthousiasme naartoe; hij is namelijk groot fan van die games.
- Toen hij in een hokje werd geduwd waarin niet eens een tv stond, werd ie al snel achterdochtig.
- Wat bleek: hij had een interview met een gast die ooit aan een Top Spin game had gewerkt, en nu adviseur was voor de nieuwe game, waarvan nog niets te zien was.
- Martin kon het niet geloven en schakelde voor de zekerheid het Hawkeye-systeem in, maar het mocht niet baten; er waren geen beelden van de game te zien.
- Ja, dat was wel ballen voor Martin natuurlijk, en je kunt je voorstellen welk effect dit op hem had. Hij bestelde een fles Dropshot en besloot het op een zuipen te zetten. Gelukkig was de service er wel goed.
- Ook dit jaar was uitgever Devolver weer 'op' de E3. Nou ja, ze stonden aan de overkant op een parkeerplaats met een paar trailers.
- Er werd wel goed voor de redacteuren gezorgd; er was de hele dag bier en worst op te halen en er waren ook games te spelen natuurlijk.
- Dat het vage gasten blijven, bleek uit de 'dildo-controller' die klaarstond voor de game Genital Jousting; vier dildo's naast elkaar waarmee je de game kon besturen.
- Die lui hebben de term joystick wel heel letterlijk genomen.
- Genital Jousting is overigens ook een party-game, met eventuele uitloop naar orgies dus. Gezellig.
- De mini SNES werd deze maand aangekondigd en heel internet stond een week lang op z'n kop door gamers die wanhopig op zoek waren naar pre-orders. »

SAMUS IS TERUG – EN NU ECHT!

42 seconden; zolang duurde het filmpje waarmee Metroid Prime 4 werd aangekondigd tijdens Nintendo's E3-stream. We zagen alleen het logo, maar gelukkig valt er best wat meer over de game te vertellen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

We zagen wat blauwe sterrennevels geleidelijk in een S veranderen. Vervolgens een grote 4 en wat gebliep en geknisper dat langzaam een spacy melodietje werd. En tenslotte dan het logo van Metroid Prime 4, met daaronder de tekst dat ie in ontwikkeling is voor de Switch.

Dat was dan ook meteen alles wat we van Metroid Prime 4 te zien kregen: het logo. Gelukkig herinnerde ik me nog wat oude interviews die de bedenker en producer van Metroid, Kensuke Tanabe, vorig jaar had gegeven. En waarin hij wat dingen vertelt die al een aardige indruk geven van wat we van de volgende Prime kunnen verwachten.


Kensuke Tanabe

Verschillende tijdvakken

Tijdens een interview met Eurogamer speculeerde Tanabe over een volgende game in de Prime serie. Hij vertelde dat hij het verhaal van 1, 2 en 3 niet wilde vervolgen. "De verhalen over Dark Samus en Phazon zijn nu voltooid. De trilogie eindigt bij drie, maar ik zou wel verder willen gaan met genummerde delen."

Nóg interessanter wordt het als Tanabe over de structuur van een volgende Prime fantaseert. "In plaats van meer planeten, zou ik er liever één hebben waarop je kunt wisselen tussen verschillende tijdvakken."

Qua verhaal zou de bounty hunter Sylux uit Prime 3 weleens een bijzondere rol kunnen krijgen. "Ik wil graag voortbouwen op het verhaal van Sylux en Samus. Er speelt iets tussen die twee. Ik zou graag een game maken die daar meer over vertelt."


Sylux zou weleens een bijzondere rol kunnen krijgen in de nieuwe Metroid.

Schitteren

Alright, dat is toch al iets meer info dan het logo je verstrekte, nietwaar? Het belangrijkste nieuws is echter dat Samus na het teleurstellende Other M en mislukte Federation Force nu eindelijk weer aan de rol gaat in de haar zo goed passende Prime serie.

En dan werd er tijdens de afgelopen E3 ook nog eens een 2D-avontuur voor de 3DS van haar getoond!

Het is alweer tien jaar geleden dat een werkelijk goede Metroid verscheen, dus kent de jongste generatie Nintendo fans Samus alleen als geinig Smash Bros. personage. Daarom doet het mij deugd dat Nintendo na wat dwalingen hun mevrouw weer op de plekken heeft gezet waar ze werkelijk kan schitteren.

"Streaming wordt de volgende hype."


Maar dan niet met jou erin, Yves Guillemot van Ubisoft...

DE SNES CLASSIC KOMT, INCLUSIEF... STAR FOX 2!

Het is officieel: op 29 september verschijnt de Nintendo Classic versie van de SNES. De prijs is op moment van schrijven nog niet officieel (±€ 90,-). Maar misschien wil je die ook wel helemaal niet weten. Want het apparaat wordt volgens Nintendo weer een beperkte tijd verkrijgbaar, en dus zal het - net als bij de Classic versie van de NES - wel weer verdomd moeilijk worden een exemplaar op de kop te tikken.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De selectie van games op het apparaat had moeilijk beter gekund. Aan de ene kant zijn er de beroemde meesterwerken - en dus eigenlijk verplichte nummertjes - als Super Mario World (zie screen), Zelda: A Link to the Past, Donkey Kong Country en Super Metroid. Aan de andere kant zijn ook de minder bekende toppers als Castlevania IV, Kirby Dream Course en Contra III (bij ons verschenen als Super Probotector) present. En wat te denken van games die in het SNES-tijdperk niet eens in Europa zijn uitgebracht, zoals Earthbound, Final Fantasy III (zie screen) en Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars? Kan het nog beter?

Star Fox 2!

Ja, het kan nog beter, want Star Fox 2 staat ook op het systeem. Star Fox 2 werd laat in de levensgeschiedenis van de SNES ontwikkeld door Argonaut. Té laat vond Nintendo's Miyamoto, die bang was dat het driedimensionale Star Fox 2 de vergelijking met de 3D-games op de Saturn en PlayStation niet goed zou doorstaan. Star Fox 2 was volledig voltooid maar werd toch geschrapt. Nintendo wilde niet met de kale polygonen in Star Fox 2 geassocieerd worden, en in plaats daarvan hun kijk op 3D-games uitdragen met games als Super Mario 64 en Pilotwings op hun komende N64. Jammer voor de vele fans van de originele Star Fox die meer verlangden, maar het was niet anders. Tot nu toe, dan. Tot op heden was Star Fox 2 alleen via een gelekte ROM te spelen, dus is het best wel bijzonder dat de game - 22 jaar na de voltooide ontwikkeling - dan eindelijk officieel door Nintendo wordt uitgebracht.

Nog meer!

Mocht dit nog niet genoeg reden zijn om toch maar een poging te wagen zo'n Mini SNES in huis te krijgen: naast alle reeds genoemde titels staan de volgende games ook nog eens op het apparaat: F-ZERO, Kirby Super Star (8 Kirby-spellen in één), Mega Man X, Secret of Mana, Star Fox (deel 1 dus), Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (de beste versie van SFII die op de SNES verscheen), Super Ghouls 'n Ghosts, Super Mario Kart, Super Punch-Out!! en Yoshi's Island.

Succes met bestellen.



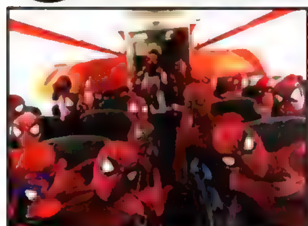
twitter.com/GKJJ

E3 PERSCONFERENTIES MOETEN ANDERS

Net als velen van jullie, keek ook ik weer erg uit naar de persconferenties voorafgaand aan de E3. Voor mij zijn die events eigenlijk leuker en interessanter dan de E3 zelf.

Als thuisblijver zegt de beurs op zich me niet zoveel. Ten eerste omdat ik er niet ben en dus niet zelf kan spelen en ten tweede omdat veel van de games op de E3 al voor of tijdens de E3 op streams te zien waren. De persconferenties brengen echter nieuws, spektakel, fun en show. Tenminste, dat moet de bedoeling zijn, toch?





Wouter heeft weinig met vliegen, maar zo stapt ie volgend jaar fluitend in het vliegtuig naar LA

Maar ik heb echter nauwelijks show gezien dit jaar. Het waren bijna allemaal veredelde trailer-streams. Gepresenteerd door bobo's die duidelijk niet gemaakt zijn voor dat vak, gelardeerd met een tergend snufje YouTubers, die over het algemeen zodra ze buiten hun eigen studio komen, niet echt veel kunnen. Moet ik daar dan hyped van raken? Ben ik daarvoor zo laat opgebleven?

Tuurlijk wil ik trailers zien, maar als je veertig games achter elkaar zet, dan had je mij net zo goed gewoon een link kunnen sturen waarmee ik al die trailers ook op een wat schappelijker tijdstip had kunnen bekijken.

Geleuter

Ik weet niet wat het was dit jaar; waarom alle partijen besloten geen gevarieerde show van hun persconferentie te maken, maar vooral voor een cleane opeenvolging van trailers te gaan.



Is dat een antwoord op ons gezeur dat we niet te veel gelul willen in een persconferentie? Of is er geen geld meer om echt iets moois te maken? Als dat eerste zo is, dan hebben ze ons/mij niet goed begrepen. Met gelul doelen we op dat geleuter van CEO's dat ze het zo ontzettend goed doen. Met cijfers en nasty Powerpointjes erbij. Ik heb niks tegen andersoortig gelul, sterker nog, ik wil graag het gelul van een developer horen over zijn game. Heerlijk die passie.

Show

Ik zie graag een verrassende celebrity opduiken met een leuk verhaal dat bij een game past. Ik hoor graag een toffe band een nummertje spelen en ik zie graag een leuk stukje standup comedy in een show voorbijkomen (waar was Aisha bij Ubisoft?).

Oftewel, ik zie graag een show op mijn scherm verschijnen. Want zo'n show met al die toepasselijke toffe opsmuk, die zorgt er samen met de trailers voor dat ik echt in de stemming raak, en ik weer voor een jaar trots ben op mijn industrie. Alleen de trailers doen het bij de E3 niet voor me. Trailers kijk ik namelijk al het hele jaar.





TOP 10 NEE3

1. Death Stranding. Blijkbaar had Kojima geen nieuwe cutscene van een half uur klaarstaan.
2. Dead Island 2. Redelijk dooie boel daar nog.
3. Wild (zie screen). Michel Ancel had blijkbaar een ander spelletje op de E3 staan.
4. Cyberpunk 2077. Fuck America First, dit gaat Gamescom worden.
5. Viscerals Star Wars Game. Eén Star Wars was genoeg.
6. Shenmue 3. Moet blijkbaar nog een paar miljoen bij gekickstart worden.
7. Red Dead Redemption 2. Rockstar is groter dan de E3.
8. The Last of Us Part II. Anders valt Uncharted The Lost Legacy zo tegen.
9. Super Smash Bros. Switch. Even genoeg Deluxe blijkbaar.
10. Iets van From Software. De trailer was zo moeilijk dat ze 'm niet op tijd afkregen.



Power Spy

- Dat lukte niet iedereen, en dus werden gamers die net naast een exemplaar hadden gegrepen furieus toen de eerste mini consoles op Marktplaats te koop stonden voor soms wel het dubbele.
- Hopelijk zijn de kabels bij de SNES mini wel wat langer dan bij de NES mini. Die waren namelijk zo kort dat je jezelf er niet eens mee kon wurgen als je het apparaat weer eens van je tv-meubel had getrokken tijdens een spannend moment.
- Starfox 2 komt ook mee met de SNES mini; een game die zelfs nog nooit uitkwam op de gewone Super Nintendo.
- Tot grote verbazing van de ontwikkelaars, die er na meer dan twintig jaar helemaal niet meer op hadden gerekend, en meteen een feestje inlasten nadat ze via via het bericht hoorden.
- Meer dan twintig jaar geleden... het was de ontwikkelaars wel aan te zien. Op het feestje konden de rollators buiten worden geparkeerd, de gebitjes gingen uit en er kon onbeperkt advocaat geslurpt worden.
- Het CDA kon het ook niet laten om in de zomerse komkommertijd nog wat onzin uit te kotsen.
- Die openden deze maand namelijk, bij monde van kamerlid Madeleine van Toorenburg, de aanval op arcadehallen.
- De politieke partij vindt dat kinderen in arcadehallen worden verleid om maar door te blijven gaan met al die 'gokspelletjes' en wil dat er dezelfde regels gaan gelden als in casino's.
- Een arcadehal een gokparadijs voor kinderen noemen... Tja, als we zo loopjes met de waarheid gaan nemen, kunnen we ook wel gaan roepen dat een of andere knakker met een baard de aarde en alles erop heeft gemaakt.
- De vraag is of deze dame van het CDA überhaupt ooit een game heeft gespeeld.
- Het antwoord hoeven we niet te gokken; dat weten we wel zeker.

ASSASSIN'S C

THE CREED IS BACK

Hemelse appels, klimmende moordenaars, tijdreizende computers en dudes die we zouden moeten kennen van de wereldgeschiedenis; Assassin's Creed is een serie vol ambitie die helaas in diskrediet is geraakt. Maar Wouter heeft, ook tot zijn eigen verrassing, een goed voorgevoel over Assassin's Creed Origins.

REED ORIGINS
MET EEN TOTAAL ANDERE BEK



Okay, wacht effe... Wat is nu ook al weer de staat van het Assassin's Creed universum? We hebben de hoofdrolspelers Ezio, Altair, Edward Kenway, Connor, Arno, Evie, Jacob en oh ja, laten we Cormac niet vergeten. Maar eigenlijk, als we de 'rode draad' van de franchise ontleden, zijn de popskes waar je mee speelt het minst belangrijk. Behalve dan Desmond, de man van de tegenwoordige tijd. Hoewel, als je kijkt naar wat hij in vijf games tijd uiteindelijk heeft klaargespeeld, is dat weinig meer dan uitstel van executie voor de mensheid. Kan je je het nog herinneren? Of heb je van het hele verhaal van die negen Assassin's Creeds sowieso geen fuck begrepen? Ik niet echt, moet ik zeggen. Het is best wel een zooitje, en dat is op zich niet zo vreemd als je negen games lang moet proberen een soort van rode draad te verzinnen. Bovendien is het niet alsof Ubi de schrijvers genoeg tijd en ruimte gaf om goed na te denken over het verhaal, met die jaarlijkse releases. Is het daarom niet tijd voor een reboot? »

Wouter GELOOFT ER WEER IN

Als je in Egypte post moet versturen kun je kiezen: of per expresse of via k-mail.

In sommige gevallen zou je een reboot ook een Grote Opruiming kunnen noemen. Zoals de Transformers films, een serie die na vijf films aan bullshit zo onlogisch en onnavolgbaar is geworden, dat elke nieuwe minuut footage zorgt voor twintig nieuwe, gapende plotgaten. Die zooi is dringend aan een Grote Opruiming toe en dus mogen we voor de eerstvolgende film in 2018 al het voorgaande vergeten... mocht je het überhaupt langer dan twee seconden onthouden hebben.
Nou is de Assassin's Creed serie nog niet zó erg, maar om nu te zeggen dat het allemaal nog heel overzichtelijk is... Ehm, nee. Het was nog enigszins te volgen toen Desmond z'n avonturen in de tegenwoordige tijd de boel kaderden, maar na zijn dood stortte de overkoepelende verhaallijn behoorlijk in.
Sure, de Templars en de Assassins zijn er nog steeds, en in zowel Unity, Rogue als Syndicate werd het verhaal aan een paar



weetje • weetje
De kaart van Origins, waarin zo'n beetje heel Egypte is nagemaakt, wordt ongeveer tien keer zo groot als die in Syndicate.

bekende elementen van de First Civilization opgehangen, maar wat was er nou precies gebeurd met Juno? AC III eindigde namelijk met de 'bombshell' dat Desmond de nogal vage keuze had of hij de wereld helemaal naar de tering wilde laten gaan aan de hand van een zonnevlam, óf ervoor zorgen dat de alien/godin Juno bevrijd zou worden, zodat zij waarschijnlijk alsnog de wereld naar de tering zou laten gaan.

"Assassin's Creed Origins, dames en heren, is best wel een flink stukkie RPG-ig geworden!"

Desmond koos voor uitstel van executie, maar inmiddels is die executie al een aantal games uitgesteld. Juno komt nog voor in Assassin's Creed: Syndicate, waarin blijkt dat ze snode plannen heeft (what else is new?), maar het blijft vaag. Vaag is sowieso een beetje het credo van Assassin's Creeds verhaal. Hoe nu verder in Origins?

Ey, hondekop!

Assassin's Creed Origins is geen full-on reboot, maar er wordt wel op vele fronten een frisse start gemaakt. Sowieso gaat het historische gedeelte zo ver terug in het verleden dat de speler aanbelandt bij de begindagen van de strijd tussen de Templars en de Assassins. En dat is kneiterlang geleden natuurlijk, ergens in 300 vóór Christus, gedurende de overgang van de Macedonische periode naar het Ptolemeïsche rijk in... jawel, het oude Egypte. (Bask in my Wiki-powered knowledge.)
Je speelt met een dude genaamd Bayek of Siwa, het laatste lid van een Egyptische Militaire Orde genaamd de Medjay. Deze knakkers bewaakten de tombes van Farao's,



Assassin's Greed!

DE RANKING VAN MIJN GESPEELDE AC-GAMES

6 Assassin's Creed III
Naast heel buggy en enorm onorigineel vergeleken met z'n voorgangers, vind ik AC III ook nog eens erg saai. Met name die lamzak van een hoofdrolspeler, maar ook de inspiratieloze omgevingen en weinig memorabele gebeurtenissen (behalve de proloog misschien) wiegden me dusdanig in slaap, dat ik de hele serie jarenlang de rug toe heb gekeerd.

5 Assassin's Creed
Het prima sfeertje en slimme ideeachter AC werden voor mij bijna volledig tenietgedaan door het ernstige gebrek aan afwisseling in deze game. Niet alleen in de missies was de repetitie killing, maar ook in de audio en de combat kwamen dingen tientallen keren terug. Ik had het eerder een 65 gegeven dan die belachelijke 99.

4 Assassin's Creed: Revelations
Ik weet hier oprecht nog heeeeeel weinig van. Dus veel indruk heeft het niet achtergelaten, maar ik heb me er best mee vermaakt, vooral omdat ik Constantinopel een chille plek vond om te hangen. Meen ik me te herinneren...

3 Assassin's Creed II
Zeker, er zat wat meer coherentie en afwisseling in AC II ten opzichte van z'n voorganger, maar tijdens het verzamelen van al die kistjes en veertjes en andere troep, begon ik me zowaar ongemakkelijk en ietwat verveeld te voelen. Verder had het zeker z'n momenten!

2 Assassin's Creed: Brotherhood
Het rondsturen van je broeders naar missies en het langzaam wederopbouwen van Rome zijn wat mij betreft de tofste elementen van dit deel. Wel jammer dat je na het opbouwen van die hele fucking stad als dank een lullig capeje ofzo kreeg. Dafuq, man!

1 Assassin's Creed: Black Flag
Uiteindelijk heb ik deze game niet uitgespeeld, maar het tropische sfeertje en het feit dat je vrijelijk rond kunt cruisen met je schip wakkerde m'n AC-liefde ver na de teleurstelling van III wel weer effe aan. Oh ja, en het duiken en op walvissen jagen is best unieke shit.


Black Flag

maar aangezien de goddelijke heersers van Egypte in deze periode een ding van het verleden zijn geworden, is ook Bayek en z'n orde nogal een reliek. Toch gelooft Bayek nog in de Goden van Egypte en denkt hij met hun hulp de Brotherhood of Assassins op te kunnen richten.

Het lijkt er dan ook op dat het (bij)geloof van de oude Egyptenaren een grote rol gaat spelen in Origins, vandaar ook de big ass slang die je hebt kunnen zien in de trailer. Wow, stapt AC dan af van z'n historisch correcte roots? Komt er een stukkie fantasy bij kijken? Nou, niet helemaal. Volgens game director Ashraf Ismail (geen familie van Vlambeers Rami Ismail) wilde de studio zeker wat aankloten met het concept van de Goden met hun dierenhoofden en de mystiek hiervan, maar meer ook niet. Dus die slang? Tja, reken er maar op dat het een droom/hallucinatie sequentie of iets dergelijks is.

Toch, ik ben zwaar geïntrigeerd door deze setting, veel meer dan door die van Unity en Syndicate bij elkáár. Die gekke goden hoeven van mij heus niet echt te bestaan in de game, maar dat het een belangrijk thema is en dat we meer te weten gaan komen over deze tot de verbeelding sprekende religie; het klinkt allemaal als slangenbezweerdersmuziek in m'n oren.

Randhanger

Maar ja, of dat hele verhaal écht goed verteld gaat worden; die kans acht ik ongeveer net zo groot als dat Graddus opeens leert wat subtiliteit is. Want de manier waarop ik quests ontvang, waarop de conversaties gaan en de animaties van gezichten eruitzien, is niets beter dan wat we gewend zijn van Assassin's Creed. Reken er dan ook maar niet op dat Bayek een hoofdpersonage is met een spetterende persoonlijkheid en



weetje • weetje

Er is een speciale arena in Origins waarin je je knok-skills kunt oefenen om zo nieuwe loot te scoren. Het is als Gladiator maar met minder Romeinen...

een charisma dat dwars door het charactermodel heen barst, of dat Origins op een andere manier aan je harttouwtjes gaat trekken. Er zit dan wel vers bloed op het verhaal, want lead writer Alain Mercieca is nieuw in de franchise, maar hij lijkt vrij weinig ervaring te hebben en ook Unity had een nieuwe hoofdschrijver die de serie niet bepaald naar een hoger niveau wist te tillen.

De gameplay lijkt in eerste instantie evenmin amper veranderd te zijn, vooral als het op de stealth aankomt. Ja sure, het is wat meer cover based (maar dat zagen we ook al in Unity) en je kunt nu gebruik maken van de handige adelaar Senu alsof het een drone is, om zo vijanden te markeren (iets wat we ook al zagen in Far Cry Primal). Maar voor de rest? Zelfs de animaties zijn praktisch hetzelfde als in vrijwel alle voorgaande delen, vooral als Bayek stealthy aan de slag/slacht gaat.

Weet je hoe ze in Egypte iemand noemen die meer dan zes kamelen bezit? Een pooier.

» Ik erger me daarbij voor de tienduizendste keer aan de 'Assassin-trekt-slachtoffer-van-het-dak-terwijl-hij-aan-de-rand-hangt'-animatie, want nog steeds wordt de vijand aan z'n kraag naar z'n dood getrokken, zelfs al is de val maar anderhalve meter diep en kan het onmogelijk fataal zijn. Het klimmen, het zwemmen; het lijkt allemaal nog op wat we van AC gewend zijn en bovendien heeft de game diezelfde cleane glans over zich die ik altijd zo contrasterend vind met de soms ranzige tijdperken (in dit geval vooral zanderige) waarin de serie zich afspeelt. Heeft dat AC-loze jaar dan niets veranderd, Ubi?

Tools of the Assassin

Maar dan stapelen de veranderingen zich plotseling in rap tempo op. Het begint allemaal als ik een menneke neerhaal met m'n pijl en boog en er een aanlokkelijke glans



weetje • weetje

Je speelt niet alleen met Bayek in Assassin's Creed Origins; er zijn meerdere hoofdrolspelers. Je kunt er echter niet vrijelijk tussen wisselen zoals in GTA V of Syndicate; de game gaat je vertellen wanneer er een wisseling van de wacht nodig is.

van z'n lijk opstijgt. M'n gamers-instincten vertellen me onmiddellijk dat de beste man loot voor me heeft, maar op wat voor manier, daar was ik Jon Snow over. Wat ik van Assassin's Creed loot gewend ben, is een beetje ammo, misschien wat goud en hoogstens materialen om bommen mee te maken, maar nieuwe wapens? No way! Toch is dat wat ik krijg: een nieuwe boog waarbij met een gouden achtergrondkleur aangegeven wordt dat het om een Legendary stukje wapengerei gaat.
Origins kent namelijk 160 unieke wapens, verdeeld in de categorieën sword, sickle sword, spear, dual blades, heavy club, heavy blades en scepters. Ook zijn er vijf verschillende soorten bogen: een hunter's bow, warrior bow (schiet vijf pijltjes per keer af!), light bow (schiet heel rap achter elkaar vijf pijlen af) en een predator bow (uitgerust met een scope, want dat kan best 300 jaar voor Christus).

Maar wapens zijn niet het enige dat je kunt scoren, want er wordt ook uitrusting gedropt en alles heeft attributes plus levels. Assassin's Creed Origins, dames en heren, is best wel een flink stukkie RPG-ig geworden! Iets dat niet alleen in de wapens naar voren komt, maar ook Bayek zelf gaat in level omhoog; hij leert nieuwe skills en die heeft hij vermoedelijk ook nodig voor de steeds lastiger te bestrijden vijanden. Deze gasten leren namelijk nieuwe gedragingen en aanvallen naarmate de game vordert, dus zal je jezelf continu aan hen moeten aanpassen.
Ik hoor je al denken: 'Ehm, dude, heb jij moeite met lui verslaan in Assassin's Creed? Fucking nub...' Nee, makker, natuurlijk heb ik geen moeite met counter-based animatiegevechten die zo ontwikkeld zijn dat elke idioot het moet kunnen. Maar die bestaan dan ook niet meer in Origins... Eh, ik bedoel die gevechten dan; idioten vast nog wel.



Hitbox kills animation

Het grootste probleem dat ik altijd had met Assassin's Creed is het feit dat de games geen fuck uitdaging bieden. Gevechten zijn een kwestie van de counter-knop zo vaak indrukken als dat er tegenstanders zijn, klimmen is ook zo simpel als wat en dood ga je eigenlijk alleen als je van een dak af flikkert.
In Brotherhood haalde ik nog wel een beetje m'n pleziertje uit het feit dat je missies op honderd procent synch kon halen, maar een deeltje later was ik daar ook wel klaar mee. Sure, er zijn nog de naval battles van deel III en Black Flag, maar uiteindelijk had



ik nooit het gevoel dat AC m'n skills op de proef stelde. Dus toen deel III me voor de vijfde keer teleurstelde met identieke, boring ass combat, liet ik de serie stikken. Nou schijnt Unity nog wel iets anders gedaan te hebben met het counter-systeem, maar nog steeds is het in die game een kwestie van op het juiste moment een knop indrukken zodat er in een animatie mannetjes worden afgeslacht. Nou, niet langer in Origins, mensen! Het is écht voorbij met die lamme 'paired animation battles'! Bayek maakt namelijk gebruik van een heavy en light attack om z'n vijanden te verslaan, waarbij de speler op moet letten dat z'n assassin genoeg stamina heeft. Ook is er een adrenaline-metertje en als die vol is, dan kan je er een extra harde special attack uit knallen.

Origins werkt met hitboxen en dat merk je ook in de verdediging (wat je doet door te dashen en zo slagen te ontwijken), maar later unlock je ook de vaardigheid om met je schild aanvallen te parry-en. Al met al lijkt het eigenlijk een beetje op het combatsysteem uit The Witcher 3, en hoewel ik daar geen grote fan van ben, is het een enorme verbetering vergeleken met wat het eerst was. Geloof het of geloof het niet, maar in deze Assassin's Creed kan je weleens de pijp uit gaan als je omsingeld bent door tien baddies. *GASP*



weetje • weetje

Ook het questsysteem van AC Origins is anders, aangezien het aangepast is aan het 'schema' van de NPC's. Deze lui leiden namelijk hun eigen leventje en dus als je op jacht bent naar iemand, heb je verschillende opties om ze te pakken. Doe je het overdag terwijl hij zichzelf in z'n koets verplaatst? Dan krijg je een missie met vehicular combat. Pak je 'm gewoon stealthy? Dan zal je hem in z'n huis moeten bevechten. Mooie woorden, ben benieuwd hoe het in de praktijk uitpakt.

Schop AC

Soms moet je gewoon effe weggaan en weer terugkomen met een wrake. Vraag maar aan Rober Downey Jr. of aan XCOM. Assassin's Creed Origins lijkt niet meer die kwakkelende, historisch correcte, open-wereld game te zijn die we kennen, maar neigt meer naar een action-RPG.

> **"De schop in de reet die AC heeft gekregen lijkt hard genoeg om zowel verstokte fans als gedesillusioneerde afhakers weer nieuwsgierig te maken."**

Het is voor het eerst sinds het ontstaan van de serie dat er meerdere dingen significant aangepast zijn, en hoewel dit hard nodig was en mensen er massaal om geschrééuwd hebben, ben ik er toch fucking blij mee.

Het is misschien geen echte reboot, maar de schop in de reet die AC heeft gekregen, lijkt hard genoeg om zowel verstokte fans als gedesillusioneerde afhakers weer nieuwsgierig te maken.



VERWACHTING *WOUTER:*

Assassin's Creed krijgt een light reboot met een game die bijna een action-RPG met een open wereld genoemd kan worden. Ik kan haast niet wachten om Egypte te gaan ontdekken en de Brotherhood van Assassins op te starten. Moeilijk te geloven...

- + De combat is echt ANDERS!!!
- + Egypte is een dikke setting met nadruk op Goden en shit.
- + Meer RPG-elementen dan ooit!
- - Qua verhaalvertelling verwacht ik geen wonderen.

ACTION RPG
UBISOFT MONTRÉAL / UBISOFT
27 OKTOBER 2017

KULUM



twitter: @legendofjelda

Op reis naar:
Soms de wereld over, maar het vaakst naar Denemarken, daar woont mijn vriendin.



Speelt:
Breath of the Wild, Tekken 7, ARMS, Smash 4, WoW en Heroes of the Storm.

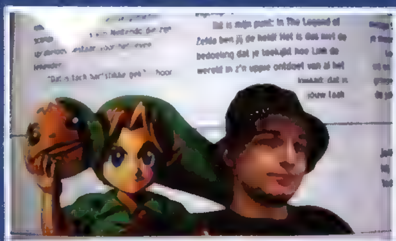


Jelle De Vaal

Jelle de Vaal loopt al heel wat jaartjes mee in de gamesbizz, maar doet dat vooral achter de schermen. Hoogste tijd om 'm in één klap wereldberoemd te maken met een Kulum in PU!

DE LEUKSTE JEUGD

Ik moet een jaar of vier oud zijn geweest toen ik voor het eerst door m'n ma achter een DOS-PC met MS Flight Simulator werd gezet, om me stil te houden terwijl zij studeerde. En dat werkte. Ik drukte op wat toetsen en zag een vleugelklep bewegen, terwijl de ouderwetse speaker kraakte. Ik bestuurde een wereld in een kastje. Mooier kon een peuterleven niet worden.
De jaren '90 bleken de allerbeste jaren om als jong gamenerdje op te groeien. PC en Nintendo consoles waren mijn honken, en vlak voor het millennium bouwde ik met groot enthousiasme een Nederlandstalige Zelda-fansite, want die was er toen gek genoeg nog niet. Niet veel later schreef ik reviews voor sites als GameSen en CubeZone, en een Zelda-column in n3 Nintendo Magazine.



TAALTESTER

Naast een kleine vergoeding hier en daar bracht al dat hobbywerk nog niet veel op. Dat veranderde toen de hoofdredacteur van n3 mij voordroeg bij vertaalbureau U-TRAX. Die werkten voor uitgevers als EA, Activision, Ubisoft en Sony en zochten testers om games te controleren op vertaalfouten. Games worden meestal blind vertaald, zonder de game ernaast, vanwege de angst voor het uitlekken en omdat de vroege versies vaak niet stabiel genoeg zijn. Maar hoe weet een vertaler dan dat het losstaande woord 'bat' geen vleermuis, maar honkbalknuppel moet zijn? Of dat 'sluipschuttersgeweer' niet in het veel te krappe menu past? Daarom worden



gamesvertalingen vlak voor release nog eens grondig nagelopen.
Ik had de enorme mazzel dit vak in te rollen toen taaltesters nog de hele wereld werden overgevlogen en in dure hotels verbleven om maandenlang bij de ontwikkelaar op kantoor de game helemaal aan gort te spelen. Dat waren soms echte snoepreisjes naar San Francisco of Los Angeles, waar je wel keihard werkte en lange dagen draaide, maar ook behoorlijk werd verwend. Het heeft jaren geduurd voordat de uitgeverbobo's eens naar het kostenplaatje keken en dachten '... dat moet toch goedkoper kunnen?'

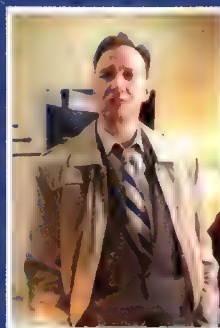
PROJECTMANAGER

Beveiligde testlabs op centrale locaties, dat bleek de toekomst. Snellere internetverbindingen maakten het makkelijker om testversies digitaal te versturen, en testers kwamen rond de testlabs wonen. U-TRAX begon er zelf één in hartje Utrecht, waar ik in de rol van projectmanager groeide. Niet meer zelf op jacht naar bugs,



KIJKT MOMENTEEL...

Fargo, Better Call Saul en Game of Thrones. Beter gaat televisie niet gauw worden.



KIJKT UIT NAAR...

Metroid Prime 4. Meer dan een logo is er nog niet, maar ik ben in mijn nopjes. Hoe zou jij 'Morph Ball' vertalen?

maar anderen motiveren dat net zo gretig te doen als ik dat ooit deed. En niet meer alleen voor het Nederlands, maar met testers voor alle grote wereldtalen.
Tegenwoordig werk ik bij Local Heroes, een jonger maar net zo Utrechts vertaalbedrijf, waar ik geen testers meer aanstuur, maar vertaalprojecten vanaf het prille begin leid. Nog steeds in allerlei talen, maar gelukkig ook nog heel veel Nederlands. Recentelijk heb ik o.a. meerdere talen geregeld voor The Division en Horizon Zero Dawn, met stemopnames voor de Portugese versies. Waar ik nu aan werk, mag ik helaas niet verklappen.

DE MOOISTE TAAL

Het is soms een ondankbaar vak, dat vertalen. Online lees je niet anders dan dat Nederlanders hun games altijd op het Engels zetten. De statistieken die ontwikkelaars meten, schetsen gelukkig een ander beeld; er spelen hier wel degelijk veel mensen in hun moerstaal. Zelfs de nieuwste Zelda is vertaald, en goed ook (en niet eens door mij!), dus vergeef me als ik al die geluiden over hoe het Engels 'gewoon beter klinkt' als klinkklare onzin bestempel. Engels is een mooie taal, maar de PU lees je toch ook veel liever in het Nederlands? ✖



VANAF NU WORDT HET...

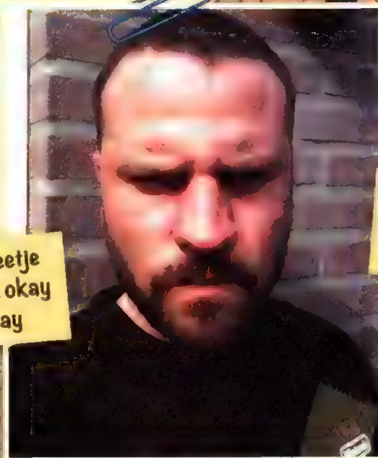
SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"JAMMER ALLEEN DAT DE ZIEL IN EEN AFTANDS LICHAAM IS GESTOPT DAT ZESTIEN JAAR NA DATO DE STAAT VAN ONTBINDING AL RUIMSCHOOTS VOORBIJ IS."

Het lijkt er een heel klein beetje op dat Simon niet helemaal okay is met Conker's Bad Fur Day



NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DAT HETZELFDE TEAM ACHTER HET BRILJANTE VALKYRIA CHRONICLES ZO'N DOMME ACTIEGAME KAN MAKEN, BLIJF IK ONBEGRIJPELIJK VINDEN."

Het lijkt er een heel klein beetje op dat Simon niet helemaal okay is met Valkyria Revolution.



SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

SPECIALE REDACTEUREN VAN DE MAAND



MARTIN, TJEERD, FLORIAN, WOUTER

Natuurlijk staat elke redacteur altijd weer te juichen als ie geselecteerd wordt voor het jaarlijkse PU E3-team. Dit jaar waren Martin, Tjeerd, Florian en Wouter de 'gelukkigen', waarbij we 'gelukkigen' toch maar even tussen aanhalingstekens zetten, want naast alle vetheid is de E3-week in Los Angeles ook een ware uitputtingsslag.

Zeker nu online de hoofdrol is gaan spelen, moet er elke dag genoeg content geproduceerd worden om de kijkers thuis zo snel mogelijk op de hoogte te brengen van de belangrijkste gebeurtenissen in en rond het Convention Center.

Eenmaal terug in Nederland, voorzien van de onvermijdelijke jetlag, staat Ed de heren onmiddellijk in de nek te hijgen want ja, 'er bestaat ook nog zoiets als een blaadje, heren!'. Dat laatste resulteerde in een twintig pagina's tellende Special waar we ook dit jaar weer trots op zijn. Daarnaast knalden de mannen online gewoon door op de site, schreven ze hun vaste rubrieken in het magazine en deed Wouter ook nog effe de coverview. Martin ging weliswaar meteen na de E3 op vakantie, maar die had er dan ook een aantal tropenmaanden op zitten.

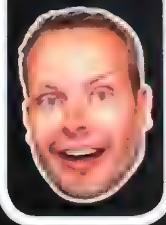
Mag ik van jou in de categorie 'Speciale Redacteuren' Tjeerd, Florian, Wouter en Martin? Kwartet!

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

- AEREA
- ARIZONA SUNSHINE
- FRAMED 2
- HELLO NEIGHBOR
- GOLD AWARD NEX MACHINA: DEATH MACHINE
- OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEAS
- THE LITTLE ACRE
- WIPEOUT: OMEGA COLLECTION
- HUNTING SIMULATOR



JARENLANGE TRAINING WERPT Z'N VRUCHTEN AF

BLINDE GAMER SVEN WINT VAN PRO'S

ESports is een loodzware competitie. Slechts de crème de la crème der gamers kan hier overleven. Niet bepaald de ideale omgeving voor een blinde gamer, zou je denken...

Een tijdje terug verscheen er een verhaal op de Amerikaanse gamesite Kotaku over een blinde Street Fighter V speler die op de Capcom Pro Tour een 'ziende' pro-gamer had verslagen. Het internet ging los, het filmpje van de winst werd massaal bekeken. Ook ik ging uit mijn dak. Helemaal toen ik zag dat het een Nederlander betrof. 'Wat een held', dacht ik, gevolgd door 'maar hoe dan?'.
Die laatste vraag bleef me in de dagen na de match bezighouden. Hoe kun je zonder ook maar iets te zien een potje SFV spelen, laat staan winnen van een pro? Fightinggames zijn loeisnel en de gameplay draait om reageren in een fractie van een seconde. Nou, doe dat maar eens... als je letterlijk geen klap ziet!

TUMOR

Het verhaal liet me niet meer los en ik besloot Sven op te zoeken. Met een beetje hulp van Dennis had ik de man via social media snel gevonden. Sven 'leest' Twitter via een stemcomputer. Sven is een zeer relaxte gast, woonachtig in Den Haag en gezegend met een mooie baan bij de politie en een toffe vriendin. Hij blijkt niet altijd blind te zijn geweest. Op zesjarige leeftijd ontdekte men een kwaadaardige tumor in zijn hoofd. De kanker genas, maar de tol die hij betaalde, was hoog: zijn gezichtsvermogen verdween.
Op de vraag of hij lang bij de pakken heeft neergezeten, antwoordt Sven ontkennend. "Wat heeft dat voor zin? Je moet gewoon verder en er is nog genoeg om voor te leven. Maar als er dan één ding was waarvan ik baalde, dan was het triviaal genoeg dat ik niet meer kon gamen. Want dat deed ik toen graag."

PUUR OP GELUID

Sven legde zich er echter niet bij neer. Hij moest en zou weer gamen. En dus ging hij aan de slag. Met fightinggames, want dat moest volgens hem haalbaar zijn. 'Het enige' wat hij immers hoefde te doen is - hou je vast - van alle characters alle geluiden die ze maken op alle plekken in de game uit zijn hoofd leren.
"Ik speel puur op geluid. Ik hoor wanneer je slaat of schopt, of je springt of knielt, waar je precies staat en of je een special move gebruikt. Het is extreem concentreren en het heeft me jaren gekost, maar het kan."
Iets wat Sven bewijst als ie in mijn bijzijn online iemand verslaat. "Ik zit niet altijd spot on met mijn gehoor, maar negen van de tien keer reageer ik op het juiste moment met de juiste actie."

FANTASIE

De speelervaring van een blinde blijkt ook op andere vlakken totaal anders dan die van een ziende speler.
Sven: "Toen ik nog kon zien, heb ik de eerste SF nog gespeeld. In mijn beleving ziet SFV er nu dan ook exact uit als dat eerste deel. Wat 3D is weet ik niet."
En de nieuwe personages dan? Sven: "Die fantaseer ik gewoon. Sowieso visualiseer ik de matches in mijn hoofd. Of het klopt, weet ik niet. Dat is wat lastig te controleren voor me."
Humor en zelfspot heeft Sven gelukkig genoeg. Zo meldt hij op mijn vraag of hij wat foto's voor me heeft, dat fotograferen niet zijn sterkste kant is. Ook is het nogal, eeh, apart om te zien dat Sven gamet met de TV uit. Want ja, hij kijkt er toch niet naar. "Scheelt weer stroom."

DROOM

Sven werd dus 'wereldberoemd' door een match te winnen op een pro toernooi. En ook tijdens zijn tweede en derde toernooi won hij een partij. Is zijn doel ooit de Capcom Pro Tour te winnen? "Of dat haalbaar is, weet ik niet. Wat ik wel weet, is dat ik ervoor wil gaan. Dit is mijn droom. Gamen op hoog niveau, winnen. Niet om te bewijzen dat een blinde dat ook kan, maar gewoon omdat ik competitief gamen tof vind."
Sven speelt overigens niet alleen fighters. Hij is gek op de spellen van Nintendo en speelt bijvoorbeeld graag Zelda. "Dan helpt iemand me wel met de richting aanwijzen, want richting kan ik in een open wereld niet horen. Maar de vijanden versla ik zelf."
Sven mag er dan zelf anders over denken, voor mij is hij een held. Zo iemand zet je leven weer in perspectief. Voortaan, als ik weer als een speenvarken loop te gillen wanneer ik een eindbaas niet kan verslaan in Dark Souls 3, denk ik effe aan Sven, die met extreem geduld skills weet te ontwikkelen die onmogelijk lijken. Wie ben ik dan om te zeiken? ✖





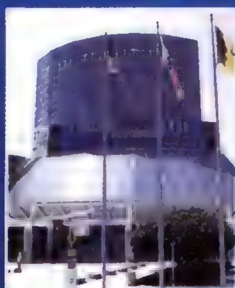
HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN UIT

BIJNA EEN KWART EEUW

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Uiteraard staat dit nummer weer vol met meningen over en impressies van de laatste E3. Maar aangezien dit al de 23e keer is dat het grootste game-event ter wereld wordt gevierd, vond Jurjen het weleens tijd worden om door de geschiedenis van de E3 te razen. Te beginnen bij de allereerste E3 in 1995, waar hij zelf lijfelijk aanwezig was!

VAN 1995 TOT EN MET 2016



E3 1995

De allereerste E3. Sega bericht dat de Saturn verkrijgbaar is in de VS. Sony kondigt de PlayStation aan voor 299 dollar. Nintendo toont de Virtual Boy en kondigde de Ultra 64 aan voor een launch in 1996.
Grootste verrassing: De launch van de Saturn in de VS.
Grootste faal: De Virtual Boy van Nintendo is het lachertje van de beurs.
Topgame: Riiiidge Raaaaceeeeer!



E3 1996

Sony kondigt een prijsverlaging aan voor de PlayStation naar 199 dollar. Sega en Nintendo volgen naar dit prijspunt met hun respectievelijke Saturn en Nintendo 64. Het publiek gaat uit z'n dak als ze zien hoe mooi Mario rondjes kan rennen met de analoge stick van de N64-controller.
Grootste verrassing: De analoge stick van de N64.
Grootste faal: De paniekerige reacties bij Sega en Nintendo op de prijsverlaging van Sony.
Topgame: Super Mario 64



E3 1997

In Atlanta(!) zetten first-person shooters als Half-Life, Unreal, Prey, GoldenEye en Quake II de toon. Maar hét gezicht van deze E3 is Lara Croft, die 'echt' aanwezig is op de booth met Tomb Raider II. Andere opvallende games: Metal Gear Solid en Banjo-Kazooie.
Grootste verrassing: Met vier spelers splitscreen in GoldenEye.
Grootste faal: Superman 64.
Topgame: Half-Life



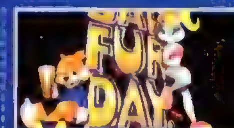
E3 1998

Sony laat journalisten met Hummers van het vliegveld naar hun hotels brengen. Onderweg kunnen ze een nieuwe racegame spelen: Gran Turismo. Sega maakt duidelijk de Saturn op te geven door de eerste demo's van de opvolger te tonen. Nintendo openbaart de eerste 3D-Zelda: Ocarina of Time.
Grootste verrassing: Sega laat de Saturn vallen voor de Dreamcast.
Grootste faal: Slappe persconferentie van Sega over de Dreamcast.
Topgame: Gran Turismo



E3 1999

De E3 is weer terug in Los Angeles met nieuwe hardware! De Dreamcast zal op 09/09/99 voor 199 dollar lanceren in de VS. Sony kondigt een opvolger van de PlayStation aan. Nintendo onthult met IBM en Panasonic samen te werken aan de Dolphin, later GameCube gedoopt.
Grootste verrassing: Nintendo's Dolphin.
Grootste faal: John Romero schept op over zijn komende 'topgame' Daikatana.
Topgame: Soul Calibur



E3 2000

Hoewel Sega pronkt met de mooiste booth en heerlijk creatieve games, steelt Sony de show met Tekken Tag Tournament en Metal Gear Solid 2 voor de PS2. Buiten de hallen heeft de Gathering of Developers een parkeerplaats geclaimd voor rebelse presentaties van games als Max Payne en Rune.
Grootste verrassing: Conker is niet langer een schattig beestje maar een zuipende, schietgrage psycho-eekhoorn.
Grootste faal: Protesten tegen gewelddadige games vanwege high school shootings.
Topgame: Metal Gear Solid 2



Het was maart 1995. Ik werkte bijna drie jaar als speladviseur bij Nintendo Benelux en moest bij de directeur komen. In de lift naar zijn kantoor vroeg ik me af of ik de laatste tijd nog grote blunders had gemaakt. Ik kon zo snel niets verzinnen.
Daar, in het kantoor van de directeur, werd mij echter gevraagd of ik mee wilde naar de E3 in Los Angeles. Ik wist toen nog niet wat de E3 was, maar natuurlijk zei ik ja. En eenmaal in LA bleek de E3 het mooiste wat ik als gamefanaat kon beleven.
Als in een droom speelde ik voor het eerst games als Killer Instinct, Donkey Kong Country, Mortal Kombat 3, Twisted Metal, Secret of Evermore en Rayman, omringd door gigantische stands met props als een Mario standbeeld en de Batmobile, geflankeerd door mooie, schaars geklede vrouwen waar ik graag mee op de foto ging, zodat ik effe aan ze kon ruiken. En dit alles in de sfeer van LA, waar altijd de zon schijnt en alles zoveel groter en gekker is dan in mijn toenmalige woonplaats Nieuwegein.
Sindsdien heb ik de E3 nog een keer of tien bezocht, en ik heb van alles meegemaakt; van de tenenkrommende presentatie van Wii Music tot de kippenvel opwekkende onthulling van The Legend of Zelda: Twilight Princess.
Check de tijdbalk onderaan deze pagina's om meer herinneringen op te halen aan dit mooiste gamefeestje van het jaar!



weetje • weetje

Tot 1995 waren videogamepresentaties vaak onderdeel van shows met elektronische apparaten, zoals de Consumer Electronic Show die twee keer per jaar in de VS werd gehouden. Omdat de Interactive Digital Software Association het beu was om daar tweede viool te moeten spelen tussen de autoradio's en koelkasten, besloot het een 'videogames only' beurs te beginnen. Grote jongens als SEGA en Nintendo zagen daar wel wat in, en de E3 was geboren.

MAAR WAT ÍS DE E3 NOU EIGENLIJK?

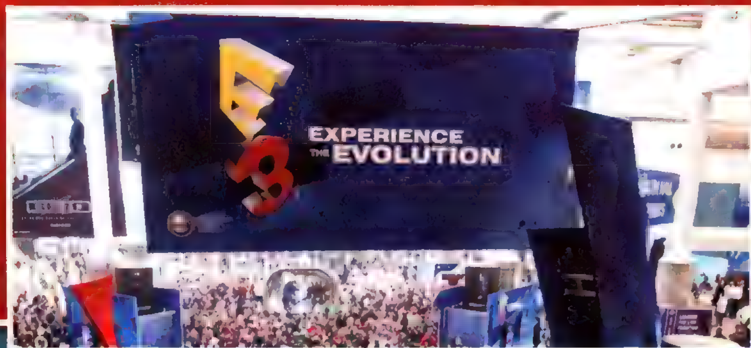
De E3, iedereen weet wat het is. Of toch niet? Want eigenlijk is de E3 niet één ding, maar een samenraapsel van verschillende evenementen en gebeurtenissen...

Lekken

De E3 begint steevast met lekken; nieuws en trailers die al ruim voor de E3 opeens op internet staan. Ook maken uitgevers bewust al wat nieuws wereldkundig, zodat dit niet geheel ondersneeuwt in het E3-geweld.

Persconferenties

De E3 begint officieel met de persconferenties waar grote partijen als Bethesda, EA, Ubisoft, Microsoft en Sony zo spectaculair mogelijk onthullen waar het gamend publiek naar mag uitkijken.



Feestjes

Tot 2006 was het ook gebruikelijk om zo wild en groot mogelijke feestjes te organiseren. Inclusief gratis drank en optredens van wereldberoemde artiesten. Tegenwoordig zijn de feestjes doorgaans wat bescheidener.

Beursvloer

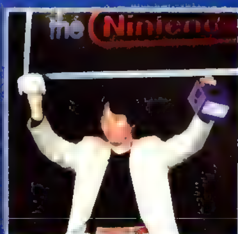
De E3 begint eigenlijk pas écht als de beursvloer wordt geopend - dit jaar voor het eerst ook voor 'het gewone publiek'. In enorme hallen schreeuwen reusachtige beeldschermen, harde muziek en soms prachtige stands om aandacht voor komende games.

Behind closed doors

Journalisten en zakelijke relaties hoeven vaak niet in de rij op de beursvloer te staan om de nieuwste games te checken; zij maken vooraf al allerlei afspraken om in krappe, gesloten kantoortjes op de beurs de games te kunnen testen.

Streams

Anders dan vroeger hoeven geïnteresseerde gamers niet op de verslaggeving van PU of andere media te wachten om te weten wat er zich in LA afspeelt. Via livestreams zijn ze direct op de hoogte en kan de hele wereld de show direct meebeleven.



E3 2001

Microsoft waagt zich in de console wars met de Xbox. Rockstar toont een titel waar nog weinig mensen interesse in hebben: Grand Theft Auto III. Shigeru Miyamoto demonstreert een draadloze controller voor de GameCube: de Wavebird gaat ons van snoeren verlossen.
Grootste verrassing: Sonic op een Nintendo console.
Grootste faal: Tijdens de presentatie van de Xbox lopen de demo's vast.
Topgame: GTA III



E3 2002

In de booth van Activision is een bioscoopje gebouwd waar bezoekers een game kunnen bekijken: Doom 3. Iedereen heeft 't over de graphics, die veel fraaier zijn dan alles wat we tot dan toe gezien hebben. Dat je voor de mooiste graphics op de PC moet zijn, demonstreert ook Tom Clancy's Rainbow Six: Ravenshield.
Grootste verrassing: Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball.
Grootste faal: Turok: Evolution.
Topgame: Metroid Prime



E3 2003

En weer trekt een first-person shooter de meeste aandacht: Half-Life 2. Op de voet gevolgd door Halo 2, het vervolg dat Microsoft aan het eind van de Xbox-presentatie onthult. Ondertussen verveelt Nintendo het publiek met Pac-Man VS. tijdens misschien wel hun zwakste presentatie ooit.
Grootste verrassing: Ubisoft blaast de Prince of Persia nieuw leven in.
Grootste faal: Oersaaie persconferentie van Nintendo.
Topgame: Half-Life 2



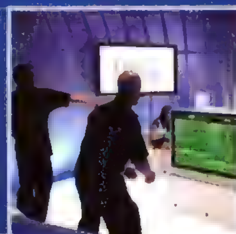
E3 2004

Nintendo steelt de show met een ferme, nieuwe toon (Reggie: I'm about kicking ass) en de afsluitende trailer van een stoere nieuwe Zelda, waarna Miyamoto gewapend met schild en meesterzwaard op het podium verschijnt, resulterend in de meest waanzinnige fan-explosie ooit.
Grootste verrassing: God of War.
Grootste faal: Uitstel van grote games als Doom 3, Half-Life 2 en Gran Turismo 4.
Topgame: The Legend of Zelda: Twilight Princess



E3 2005

Een van de belangrijkste E3's ooit, met o.a. de onthulling van de Xbox 360, PlayStation 3 en Nintendo's 'Revolution' (het apparaat dat later Wii zou gaan heten). PC-gamers kan het allemaal geen bal schelen, die vergapen zich aan Battlefield 2, Spore, Civilization IV en The Witcher.
Grootste verrassing: Spore.
Grootste faal: Microsoft maakt de eigenhandig opgeklopte hype niet waar met een tegenvallende Xbox 360-presentatie.
Topgame: Gears of War



E3 2006

Terwijl traditionele games als BioShock, Mass Effect en Assassin's Creed de hardcore gamers gelukkig maken, is het nergens zo druk als op de Nintendo booth waar mensen aan de zwier kunnen met de controllers van de onthulde Wii.
Grootste verrassing: De Wii blijkt écht leuk!
Grootste faal: De aangekondigde prijspunten van 500 en 600 dollar voor de PS3.
Topgame: Mass Effect



HERINNERINGEN VAN DE REDACTIE

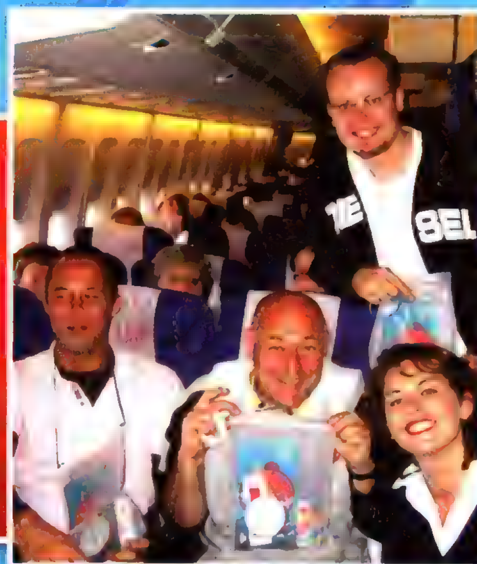


In 2004 hadden we nog allemaal een aparte hotelkamer, en vraag me niet waarom, maar ik kreeg letterlijk een upgrade en belandde in een schitterend penthouse op de 22e verdieping. Dat penthouse stak uit waardoor je dus in feite 21 verdiepingen 'niks' onder je had. Na één nacht heb ik gesmeekt om naar een lagere verdieping te mogen. Ik kon gewoon niet slapen vanwege de hoogtevrees...





Ik denk meteen aan de vroegere feesten toen Sony gewoon de hoofdweg in downtown LA afhuurde om daar een bacchanaal vol drank en eten neer te zetten inclusief top bands. Kosten, kleine miljoen. Maar dan heb je ook wat.

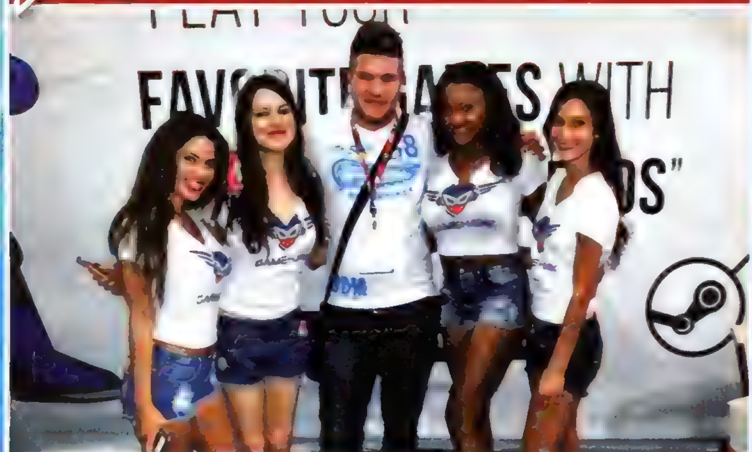




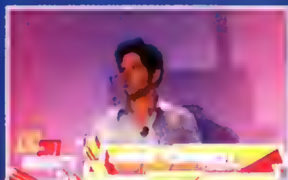
Naast mijn eerste E3 in 1995 was die van 2004 ook heel vet. Veel coole, gezellige feestjes, en een heel toffe Nintendo presentatie, met aan het eind die Zelda-trailer en Miyamoto met schild en zwaard op het podium. Alle 'kritische journalisten' veranderden terstond in feestende fanboys, inclusief ikzelf.



Mijn eerste en tot nog toe enige E3 was die van 2014. Mass Effect: Andromeda, Uncharted 4 en Breath of the Wild werden onthuld, maar persoonlijk had ik het meeste oog voor de line-up van Gamehawk...







E3 2007

De budgetten voor E3-stands lopen steeds verder op, net als de bezoekersaantallen. Reden voor de organisatie om de E3 te verkleinen. Geen grote beursvloer maar presentaties en evenementen in diverse hotels in Santa Monica.

Grootste verrassing: Een E3 zonder booth babes.

Grootste faal: Acteur Jamie Kennedy is de host van Activisions persconferentie. Dit doet hij dronken, high en babbelend over seks en drugs.

Topgame: Call of Duty 4: Modern Warfare



E3 2008

De kleinste E3 ooit, met slechts 5000 bezoekers (eerdere jaren zo'n 60.000). Nintendo heeft weinig te melden. Sony maakt indruk met exclusives als God of War 3, Killzone 2 en Motorstorm. Microsoft presenteert vernieuwingen voor Xbox Live, waaronder de avatars.

Grootste verrassing: Banjo-Kazooie krijgt een vervolg op de Xbox 360.

Grootste faal: De idioot bewegende Nintendo mensen tijdens de presentatie van Wii Music.

Topgame: Final Fantasy XIII



E3 2009

De E3 is terug! Weer lekker groot en op de vertrouwde plek. De show begint lekker met Microsofts presentatie, met o.a. Alan Wake, Crackdown 2 en Project Natal (de werknaam van Kinect). Sony gaat daar nog effe overheen met een machtige trailer van Uncharted 2: Among Thieves en hun eigen motion controller.

Grootste verrassing: Project Natal, oftewel Kinect.

Grootste faal: De aankondiging van de Wii Vitality Sensor (die dus nooit is verschenen).

Topgame: Uncharted 2



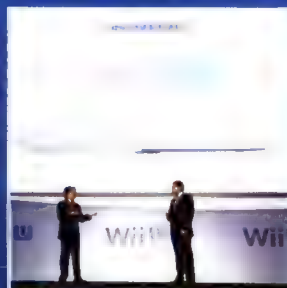
E3 2010

Tijdens de E3 van 2010 heeft iedereen het over motion controls. Microsoft laat zien hoe je met bewegingen Dance Central en Kinectimals kan besturen, Sony demonstreert SOCOM 4 met de Move, Nintendo laat Miyamoto de nieuwe Zelda met de Wii MotionPlus besturen.

Grootste verrassing: De Nintendo 3DS.

Grootste faal: Konami's presentatie met slechte dansers, stoeiende worstelaars, waardeloze grappen en vele ongemakkelijke stiltes.

Topgame: Portal 2



E3 2011

Nintendo zorgt voor complete verwarring door een onduidelijke presentatie van de Wii U: is dit nu een nieuw accessoire voor de Wii of een nieuwe console? Dan is de onthulling van de PlayStation Vita een stuk duidelijker: gewoon een kick-ass console in zakformaat.

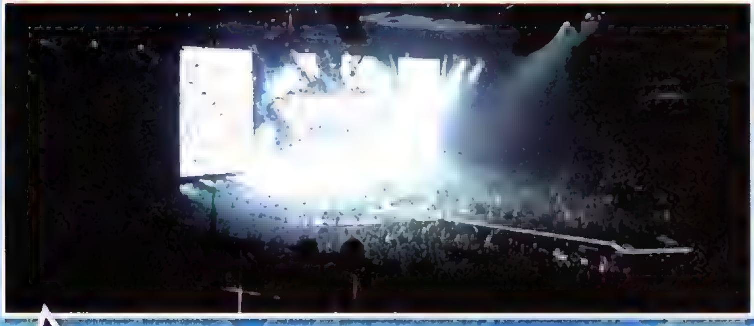
Grootste verrassing: De reboot van Tomb Raider.

Grootste faal: Nintendo's onduidelijke presentatie van de Wii U.

Topgame: BioShock Infinite



In 2010 had Activision zo'n belachelijk vet feest georganiseerd, waar Lowlands bij verbleekt. Rihanna met Eminem, Jane's Addiction, DeadMau5, N.E.R.D., David Guetta, Brian May, Chris Cornell... het ging maar door en het was zo vet.





Ik weet nog dat we in 2013 na een feestje allemaal lam terugkwamen in de villa en ik het twijfelachtige maar briljante idee had om toch maar te filmen, maar ook de verschrikkelijk ongemakkelijke hilariteit die ik met Ward had voor de video's van Awk-Ward, zullen me altijd bijblijven.





Die keer dat ik zo dronken was dat ik tegen de waterverneveling in het zwembad aan het praten was, die keer dat ik Nathan Fillion ontmoette, de Terminator flipperkast, het 70's pornohuis van 2010... Toch zit één herinnering nog harder in m'n hoofd gebrand: 2006, mijn allereerste keer in Amerika, m'n eerste E3, m'n eerste trip voor PU en het begin van de awesome baan die ik nu al meer dan tien jaar heb. En dan in het bijzonder toen ik Maarten filmde terwijl hij bukte om het E3-tapijt te voelen; het officiële startsein van het begin van ALLES!





In 2013 ging ik voor het eerst mee, en het moment dat ik toen mijn eigen pers badge ophaalde, was een gebeurtenis waar ik als gamer al jaren van droomde.





Ik ben ongeveer acht keer naar de E3 geweest, maar in mijn eerste jaar beleefde ik al mijn hoogtepunt. Als enige journalist had ik het bandje van de Sony persconferentie een dag te vroeg gekregen. En dat zilverkleurige bandje had toevallig dezelfde kleur als dat van de VIP-sectie van het exclusieve Activision feestje die avond. Stond ik dan, Simon uit Den Bosch, te keuvelen met Usher, Leonardo DiCaprio, Missy Elliot, de Olsen Twins, Matthew McConaughey en vele andere sterren.





E3 2012

De E3 van 2012 laat goed zien dat veel ontwikkelaars zich vooral bezighouden met meer van hetzelfde. Schieten, moorden en helikopters, maar dan steeds mooier en realistischer. Of, in het geval van Nintendo: platformers en kleurrijke werelden.

Grootste verrassing: Watch_Dogs.

Grootste faal: Nintendo krijgt publiek en third-party's nog steeds niet enthousiast voor de komende Wii U.

Topgame: The Last of Us



E3 2013

Microsoft maakt gamers bang voor de Xbox One door te beweren dat deze komende console altijd online moet zijn en dat er beperkingen komen aan het spelen van tweedehands discs. Waarna Sony bekendmaakt dat dergelijke restricties niet op de PS4 gaan gelden. En, o ja, hij wordt 100 dollar goedkoper dan de Xbox One.

Grootste verrassing: TitanFall.

Grootste faal: De persconferentie van Microsoft zet de Xbox One meteen op flinke achterstand.

Topgame: Destiny



E3 2014

Rockstar is niet 'echt' aanwezig, maar weet toch flink wat enthousiasme te genereren met de trailer voor GTA V. Sony doet dat met een teaser van het vierde en laatste deel in de Uncharted serie. Toch steelt Nintendo de show met prachtige, tekenfilmachtige beelden van Link, rijdend door een reusachtige wereld.

Grootste verrassing: De eerste beelden van Zelda: Breath of the Wild.

Grootste faal: Ubisofts ongemakkelijke presentatie van de fitnessgame Shape Up.

Topgame: Bloodborne



E3 2015

Bethesda houdt voor het eerst een persconferentie, en die is niet mis met o.a. Fallout 4, Doom en Dishonored 2. Nintendo komt met nieuwe delen in geliefde series, maar Star Fox Zero en Metroid Prime Federation Force vallen vies tegen. Sony haalt uit met Horizon Zero Dawn, FF7 Remake, Shenmue 3 en The Last Guardian.

Grootste verrassing: De Final Fantasy VII remake.

Grootste faal: EA haalt voetballegende Pele naar het podium voor een nietszeggend, slaapverwekkend interview.

Topgame: Horizon Zero Dawn



E3 2016

Virtual Reality is wel een dingetje deze beurs. Ondertussen ging het bij Nintendo alleen maar om Zelda.

Grootste verrassing: Kratos is terug!

Grootste faal: Snoop Dog die met een joint in zijn bek probeert Battlefield te spelen.

Topgame: The Legend of Zelda: Breath of the Wild

FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD

EFFE LANGS BIJ SQUARE ENIX IN TOKYO

Florian zat vorige maand vaker in het vliegtuig dan thuis op de bank. Hij ging op vakantie naar Cuba, vloog naar New York om nieuwe hardware te checken, naar Los Angeles voor de E3... én naar Tokyo voor een droomrondleiding door het hoofdkantoor van Square Enix!

Ik ben nogal een onrustig ventje en kan moeilijk stilzitten vanwege m'n Restless Leg Syndrome (RLS). Ik zit dan ook niet echt voor m'n lol in het vliegtuig, want ik voel me na een uurtje of vijf zo oncomfortabel dat ik in staat ben om een stewardess te wurgen. Toch zijn die lange reizen vaak de moeite waard, zeker wanneer je naar Tokyo vliegt voor een vette rondleiding door het Square Enix hoofdkantoor en interviews hebt met de developers die hebben gewerkt aan de nieuwe uitbreiding van FFXIV, Stormblood!

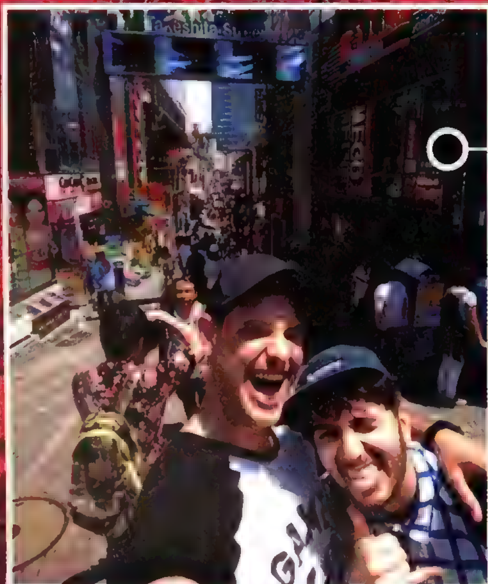
JETLAG

Samen met Veras Fawaz (oud PU-stagiair, YouTube celebrity, maar vooral getalenteerd cameraman en editor) was ik door Square Enix uitgenodigd om een kleine week in Tokyo te vertoeven. Ik ben al op aardig wat toffe plekken geweest op deze aardbol, maar Tokyo is en blijft wat mij betreft de vetste stad die er bestaat. Daarnaast ben ik al sinds m'n luiertijd fan van Square Enix en Final Fantasy, dus deze trip was op mijn lijf geschreven.

Ik arriveerde samen met Veras al vroeg in de ochtend. Er zouden ook nog wat Franse journalisten ingevlogen worden, maar die kwamen pas in de avond, dus we hadden de hele dag vrij om te doen wat we wilden en vooral wakker te blijven, want de jetlag kickt altijd hard in als je in de ochtend aankomt in Japan, omdat je eigenlijk een nacht overslaat en ik daarnaast tien uur lang aan het worstelen was met m'n RLS.

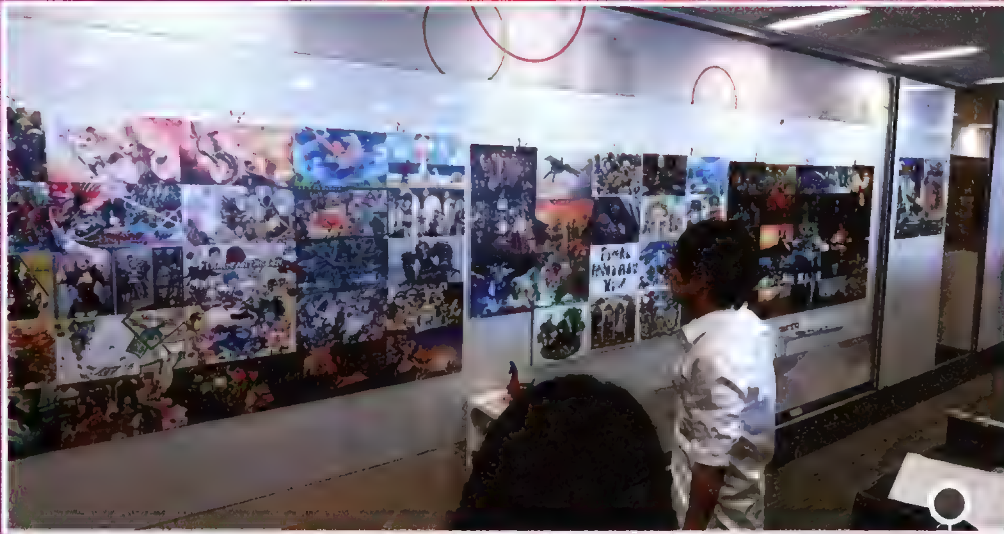
HARAJUKU EN SHIBUYA

Veras en ik zijn dus meteen de stad in gegaan na een metropas gefixed te hebben, want anders kom je nergens in Tokyo. We zijn gaan shoppen in Harajuku, een winkelgebied dat bekend staat om zijn vette kleding en accessoires. Je vindt er een hoop westerse merken met vaak exclusieve gear, maar ook typisch Japanse kleding en schoenenwinkels vol obscure artikelen. De Japanners hebben een weirde smaak wat mode betreft, dus des te vetter om er als toerist rond te lopen. Daarna zijn we naar een willekeurige sushi tent in Shibuya gegaan, waar ik *de lekkerste sushi ooit*

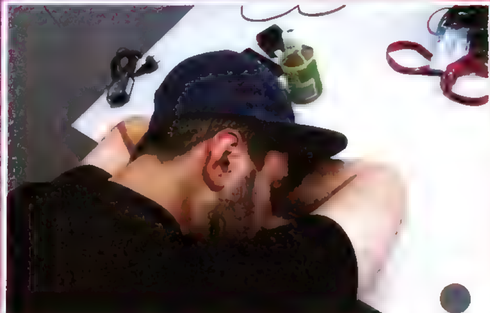












TOKYO BAKLAP TIME

Op PU.nl zie je verschillende PU-TV items over mijn vette avontuur in Tokyo, met info over Stormblood, de interviews en de rondleiding door de studio van Square Enix.

gegeten heb! Via een tablet bestelde ik wat ik wilde hebben en enkele minuten later kwam het eten op een treintje voor m'n neus langsrijden. We vielen toen al bijna om van de slaap, maar hebben het keihard op een zuipen van Sake gezet om de avond toch door te komen. Toen mochten we eindelijk naar bed en de slaap zou ik nodig hebben, want de dag daarna ging de trip pas echt van start, bij Square Enix op kantoor!

DODELIJK SAAI

De eerste dag had ik interviews, onder meer met Naoki Yoshida, de main developer van FFXIV. Daarna stond de rondleiding gepland en een korte presentatie over FFXIV: Stormblood.
Er waren vier persduo's aanwezig en om de beurt zouden we opgeroepen worden voor de interviews. Al snel daarna werd me duidelijk dat de trip ook uit wachten zou bestaan. Heel. Lang. Wachten.
Er zat namelijk nogal wat ruimte in het schema, zodat de Japanners in ieder geval niet in de problemen zouden komen met hun eigen tijdpad. Op zich een goede gedachte, maar de uitwerking sloeg werkelijk nergens op. Ergens rond 9:30 uur kwamen we aan en om 10 uur had het eerste duo hun interview. We hadden allemaal een uur met Yoshida, maar iedereen was al na een klein half uurtje klaar. Toch moesten we gewoon steeds een vol uur wachten.
Om een lang verhaal kort te maken: elke dag waren we een uur of tien aanwezig, waarvan we ongeveer een dik uur in gesprek waren met developers. Die andere negen uur zaten we niets te doen en te wachten. *Veras lag zelfs regelmatig ongegeneerd te snurken naast me*, dodelijk saai.

DIKKE OVERKILL

Het was dubbel kut omdat we meestal in een saai mini-kantoortje zaten te niksen en het absoluut niet mogelijk was om af en toe effe naar buiten te sneaken en een ons eigen ding te doen, want stel nou dat een van de developers toch iets eerder zou willen beginnen aan zijn interviews. Dat is uiteraard op geen van de dagen gebeurd, dus het was elke dag uren stilzitten op een oncomfortabele stoel. Alsof ik dagenlang in een vliegtuig zat met RLS! Ik heb op dag twee de PR-dude zelfs moeten smeken om ons even een uurtje naar buiten te laten om de nodige standups op te nemen voor PU-TV items.
Ik heb gesprekken gehad met in totaal negen verschillende developers met elk hun eigen expertise, maar ze waren duidelijk niet gewend aan interviews. Eigenlijk had ik aan het ene lange interview met Yoshida-san genoeg gehad.
De studio tour was echter fantastisch en ik heb met eigen ogen mogen aanschouwen hoe de Final Fantasy games, met name FFXIV, worden gemaakt en dat had ik voor geen goud willen missen. Noaki Yoshida is een held en hij wordt enorm bewonderd door de rest van het personeel. Het was dan ook onvergetelijk om *samen met hem door de studio te lopen* en 'm alles te horen uitleggen.

EORZEA CAFÉ

Dag twee was mega saai met alleen maar interviews, maar de derde dag waren er slechts een paar meetings ingepland omdat we met z'n allen naar het *Eorzea café* zouden gaan. Dit is een FFXIV café in Tokyo met drankjes en *eten in de stijl van Final Fantasy*. Denk aan mana potions als drinken en mega pittige Ifrit pizza. Al kom je daar midden in de nacht aan, dan nog staan er mensen in de rij om binnen te komen en het was een van de hoogtepunten van de week om daar een paar uurtjes te proeven van al het Final Fantasy lekkers.

NERDGASM!

Deze trip gaat de boeken in als een van de meest bijzondere, maar ook meest saaie trips. Ik heb met volle teugen genoten van het interview met Yoshida-san, de rondleiding door de studio en de vrije uurtjes in de vetste stad ter wereld, maar dat wachten de hele dag was echt te veel van het goede. De interviews had Square Enix makkelijk allemaal op één dag kunnen inroosteren.
Maar ik hou op erover te zeuren, want ik was verdomme wel effe in Tokyo, op het hoofdkantoor van Square Enix. *Nerdgasm!* ✖







BAS VAN RIJN MAAKT VAN GAMEN EEN TROFEESTJE

BUITENCATEGORIE TROPHY HUNTER

Ach, we kicken er allemaal wel een beetje op; de trophies en achievements die je kunt behalen door games kapot te spelen. De een gaat daar echter wat verder in dan de ander. Neem Bas van Rijn; voor hem is gamen haast geen spelletje meer. JJ sprak de nummer 464 wereldwijd als het gaat om trophies hunten.

Bas van Rijn is niet iemand die snel opvalt op straat. Gewone gast, normaal gekleed, relaxed voorkomen. Maar als voorbijgangers zouden weten dat hij een van de meest bedreven PlayStation spelers ter wereld is, zou er op zeker gestaard worden, en mogelijk zelfs een vraag gesteld. Want wat Bas presteert, grenst aan het onwaarschijnlijke.

NUMERO UNO

Bas gamet op de PlayStation. Erg veel. En niet omdat ie zo graag elk potje wil winnen; nee, hij probeert elke trophy uit z'n games los te peuteren.

Niet (alleen) voor de lol, want Bas doet het omdat hij de nummer 1 van de wereld wil worden. Omdat hij élke PS-game die er is van voor naar achter uit wil spelen. Of hem dat ooit lukt, valt te betwijfelen, dat snapt ie zelf ook wel. Maar hij probeert het wel. De jacht op trophies begon voor Bas een kleine negen jaar geleden. Waarom hij er toen zo van in de ban raakte, weet hij niet precies.

"De basis ligt denk ik bij retro-gamen. Vroeger kon je geen unlocks kopen en moest je echt goed worden of van het standaard pad afwijken om bepaalde zaken te unlocken. En dat trok me wel. Ik wilde uitgedaagd worden.

Wat betreft trophies begon het als een vriendschappelijke competitie onder mijn vrienden. Wie heeft er de meeste? Maar al snel kreeg ik door dat mijn tempo voor hen te hoog lag. Er bestonden nog geen sites die leaderboards genereerden, dus dan ga je op forums op zoek naar andere gamers die ook iets enthousiaster dan gemiddeld trophies aan het scoren zijn. En uit die contacten is opnieuw een competitie ontstaan, die we nu al jarenlang volhouden."

'PLING'

Wat brengt een mens ertoe om zijn ziel en zaligheid te stoppen in het vrijspelen van soms de meest bizarre en moeilijk te behalen trophies. Volgens Bas zit 'm dat in meerdere aspecten.

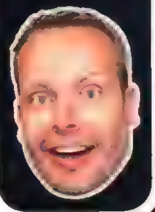
"De meest flauwe is inderdaad gewoonweg het aantal, dus zoveel mogelijk trophies halen. Leuker wordt het als je bij bepaalde trophies uitdagingen moet aangaan of moeilijkheidsgraden moet spelen die je anders misschien niet zo snel zou doen. En uiteindelijk is het ook gewoon een verslaving, je hoort die 'pling' en dat geluidje wil je zoveel mogelijk horen."

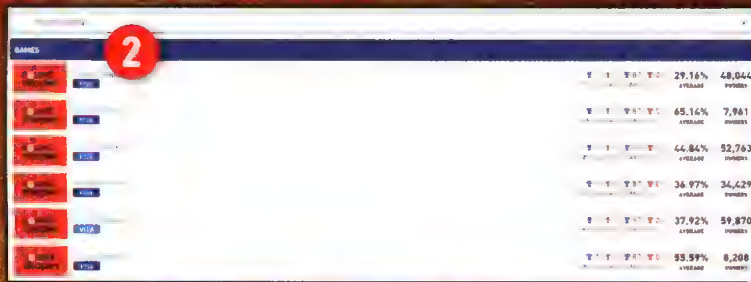
Op het moment van schrijven heeft Bas 18.123 trophies behaald, verdeeld over 960 games. Van die 960 games heeft hij bij 337 alle trophies weten te behalen. Dit cijfer behoeft volgens Bas wel enige uitleg.

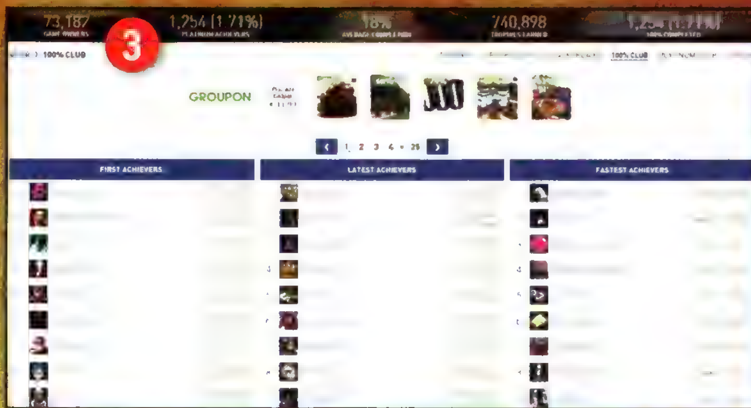
ROCKET LEAGUE TROPHIES

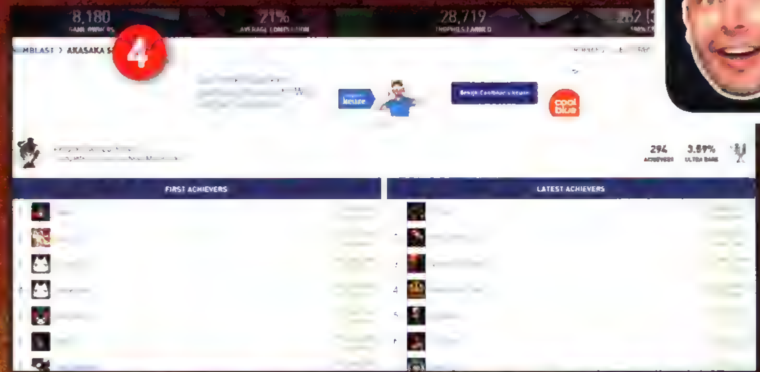
1

22.60% UNCOMMON
33.90% UNCOMMON
43.07%
55.93% COMMON
37.53% UNCOMMON
44.98% UNCOMMON
67.63% COMMON
33.05% UNCOMMON
56.07% COMMON











"Als je zou uitgaan van de 'base' game dan ligt dit aantal hoger. Veel games krijgen op latere tijdstippen nog DLC en meestal dus ook extra trophies. En aangezien ik niet van alle games ook alle DLC heb/wil hebben, liggen de percentages dus onder de 100%, terwijl ik de 'base' game wel heb uitgespeeld. Zo heb ik bijvoorbeeld de platinum trophy voor Rocket League binnen, maar door alle nieuwe DLC zit ik onder de 50% van het totale aantal trophies.' 1

GRENZEN VERLEGGEN

Een kleine rekensom leert dat 960 maal pak 'm beet 30 euro (want niet alle games die Bas gespeeld heeft waren fullprice) 28.800 euro is.

Bas: "Tja, dat is inderdaad een gigantische som geld als je er zo naar kijkt. Gelukkig heb ik echt niet alle games stuk voor stuk hoeven kopen. Zo is er bijvoorbeeld PlayStation Plus, waar leden elke maand een selectie games voor elk platform krijgen, en dat tikt hard aan als je een PS3, PS4 én PS Vita hebt. Daarnaast heb ik ook veel games geruild/geleend van vrienden die ook trophies hunten, maar ook 'samen' games gekocht via de online store(s). Inventiviteit brengt je ver."

Trophies hunten op dit niveau is bijna werk, zegt Bas.

"Voor sommige trophies moet je inderdaad weleens je grenzen verleggen. Het meest belachelijke wat ik ooit heb gedaan, is het aanmaken van een kleine zevenhonderd(!) mailadressen en PSN accounts voor één trophy in SingStar.

Veel mensen zullen het ook ver vinden gaan dat je een game meerdere malen aanschaft in verschillende regio's (EU, US, Japan, Hong Kong) omdat je dan meer trophies kunt behalen. Ik vind het nog steeds grappig dat ik zo Sound Shapes zes keer in mijn lijst heb staan." 2

TROTS

Inmiddels is het bekijken van de trophylijst het eerste wat Bas doet na de aanschaf van een game.

"Meestal speel ik de eerste playthrough echter zónder trophies in mijn achterhoofd, en ik speel ook gerust nog games zonder trophies of achievements, hoor."

Hoewel Bas nog steeds fanatiek bezig is, zijn er perioden geweest dat de drang om trophies te scoren, nog groter was.

"In de hoogtijdagen van mijn trophy hunten voelde het soms inderdaad aan als werk. Op een forum organiseerden we zelfs een jaarlijkse competitie waarbij teams van hunters zoveel mogelijk trophies moesten halen binnen een bepaald tijd. Dat was soms echt gekkenwerk; stapels games opsparen met relatief simpele en snelle trophies. Puur om in die competitie een kans te maken. En dan komen er dus dieptepunten voor, zoals Hannah Montana uitspelen...

Maar er zijn ook veel trophies waar ik echt goede herinneringen aan heb en stiekem ook wel een beetje trots op ben. Neem de Platinum trophy voor de racegame Blur: op de bekendere leaderboards ben ik de eerste die alle trophies van Blur gehaald heeft. 3

Ook de trophy Akasaka Sempai Bunny uit Numblast, een vrijwel onbekend puzzelspel uit Japan staat bij mij hoog op de lijst. De Endless Mode is brutal en die moet je in ieder geval tot en met level 50 halen. Zonder dood te gaan. Dat was een bijzonder lastige trophy maar het geeft nog steeds een goed gevoel dat het gelukt is. 4

En RockBand 2 mag ook niet ontbreken met de 'Bladder of Steel'. Om deze trophy te halen, moet je alle nummers van Rockband 2 achter elkaar spelen, zonder pauzes. Het enige moment dat je kunt rusten, is tijdens het laden van het volgende nummer. Dit komt neer op zo'n zeven uur aan één stuk gefocused spelen. Gekkenwerk, maar in de pocket. 5

NOG GEEN BELT

Tot slot wil Bas nog wat kwijt over een van de meest beruchte trophies ooit gemaakt.

"Ik heb het over Fight Night Round 4 en dan specifiek over de trophy voor het winnen van de online Heavyweight Championship Belt. Hier is er uiteraard maar één van, dus je moet of echt extreem goed zijn en alle tijd die nodig is er in willen investeren of je moet hopen op de medewerking van de huidige houder van de belt. Beide is me niet gelukt. Tot nu toe..." 6

BAAS BOVEN BAS

Bas is een Baas, maar er kan er natuurlijk maar één baas boven baas zijn, en dat is de Brit Hakoom, die maar liefst 57.084 trophies uit 1981 games verzamelde. Daar is Bas maar een eenvoudige grabbelaar bij.





6

KXI
Win the Heavyweight Championship Belt in Online World Championship Mode
0.26%
ULTRA RARE

MULTIPLAYER ONLY

This is one of three online belt trophies. Each belt has the same value to trophy hunters but to the people who defend these belts, the Heavyweight Championship Belt is the most important belt. This belt is the one that most of the members in the community desire and a lot of people will go out of their way to get their hands on it. In the Roadmap there are suggestions that may help you have a higher chance of earning the belt trophies

FLORIANS FLITSENDE DISCO PC

EN JE KUNT 'M NOG WINNEN OOK!

Tegenwoordig worden overal lampjes op en aan PC hardware geplakt, en dus gaan wij er ook eens effe flink mee uitpakken. Florian is onze mister flashy en hij wist wel raad met al die blitse lampjes... Hij maakte namelijk een heuse Disco PC!

De Disco PC is tot stand gekomen in samenwerking met Asus



LED THE SUN SHINE

Laat het geen geheim zijn dat ik een sucker ben voor lichtjes en LED's. En ik ben blijkbaar niet de enige, want PC gamers rennen massaal naar de winkels voor hardware met LED's. De fabrikanten springen daar maar al te graag op in: moederborden, waterkoeling, fans, RAM-geheugen, videokaarten, toetsenborden, soundbars... noem het maar op en het is verkrijgbaar met LED's. Tegenwoordig is het ook een stuk makkelijker om alle LED's met elkaar te syncen, en om dat te bewijzen heeft Asus mij een moederbord, RAM-geheugen, videokaart, toetsenbord en muis uitgeleend die allemaal compatible zijn met Aura Sync, het RGB-systeem van Asus waarmee je alle lichtjes en kleurtjes op elkaar kunt afstemmen.

AFSTEMMEN IS SIMPEL

Ik heb in het verleden wel meer geklooid met LED's in hardware - zelfs met LED-strips en RGB-fans -, maar alles op elkaar afstemmen was niet altijd even simpel. Tegenwoordig is het echter een piece of cake! Bijna elke hardwarefabrikant heeft een eigen softwareprogramma waarmee je de kleuren op dit soort producten kunt regelen.
Ook Asus heeft software ontwikkeld waarmee je alle producten met ondersteuning voor Aura, inclusief non-Asus producten, kunt laten samenwerken. De software checkt al je hardware en zet deze dan bovenin het venster neer. In dat programma kun je kiezen of je de hardware wil laten samenwerken met de andere software, of dat je onafhankelijk van elkaar een instelling wil maken, want dat kan uiteraard ook gewoon.

HYPNOTISEREND EFFECT

Effe de software downloaden... en in een handomdraai heb ik de boel werkend. Zolang de hardware Aura ondersteuning heeft, zal de software de LED's herkennen en automatisch in de software zetten. Gemakkelijker kan haast niet en ik ben aangenaam verrast hoe snel ik het voor elkaar heb om alle LED's op alle verschillende hardware met elkaar te syncen. De tijd van ingewikkeld doen is gelukkig voorbij.
Als je dus meerdere kleuren tegelijk in je case wil zien, is dat zo gepiept. Je kiest de effecten die je wil, zoals static, breathing of color cycle (de kleuren en de felheid van de LED's zijn ook eenvoudig in te stellen) en voor je het weet, is je PC omgetoverd tot een mega discofestijn!
Mijn persoonlijke favoriete effect is rainbow, waarbij de kleuren op alle hardware heel langzaam veranderen. Vooral op het RAM-geheugen, omdat het vier sticks naast elkaar zijn, is de langzame verandering van kleur heel goed te zien en geeft 't een meesterlijk effect. In samenwerking met alle andere hardware werkt het zelfs een beetje hypnotiserend!

JIJ KUNT 'M WINNEN!

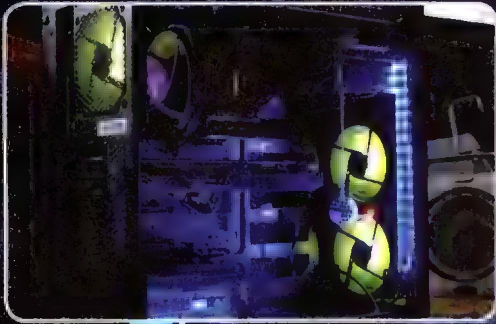
De Asus Aura werkt zo goed dat ik de boel nog verder heb uitgebouwd tot een heuse Disco PC, met LED-strips en RGB-fans die geschikt zijn voor Asus Aura, inclusief een prachtig glimmend discoballetje! Het resultaat mag er zeker zijn, en het mooie is dat je dit apparaat kunt winnen!
Dus heb je wat kleur in je leven nodig, doe dan mee met deze prijsvraag, want wie weet heb jij dit flitsende monster straks wel in jouw kamer staan! Check de specs hiernaast en kijk wat je moet doen om deze daverende Disco PC te winnen! ✖

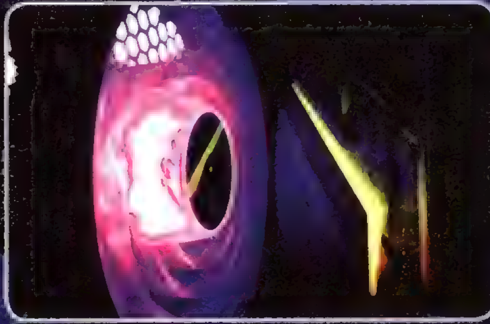








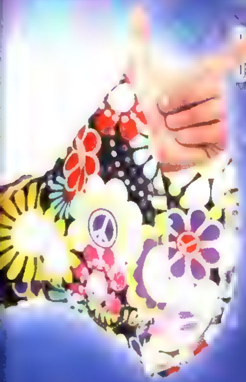






WIL JIJ FLORIANS FLITSENDE DISCO PC WINNEN?

ZIT JE MET EEN SAAIE GRIJZE GAME PC? ZO'N MATIGE KUTBAK? HEB JE KLEUR IN JE LEVEN NODIG?!





DIT IS 'M: FLORIANS DISCO PC TER WAARDE VAN € 1450,-. EN JIJ KUNT 'M WINNEN!

SPECIFICATIES

- BeQuiet Pure Base 600 Case
- BeQuiet Voeding
- BeQuiet CPU koeling
- Asus Strix Z270E Moederbord
- Intel Core i5-6600K CPU
- Trident Z RGB 16GB RAM
- Samsung 250GB Evo 850 SSD
- Muis: Asus STRIX Impact gaming mouse
- Toetsenbord: Asus ROG Claymore
- RGB-koelers en LED'S van highflow.nl



WAT MOET JE DOEN OM TE WINNEN?

GA NAAR PU.NL/DISCOPC EN MELD JE AAN!

PU FANBOYS SPREKEN ZICH UIT



DE MEEST HEFTIGE GAMEDISCUSSIES OOIT

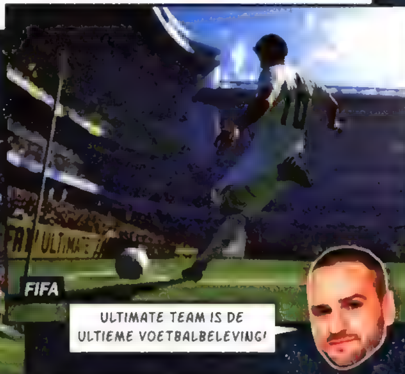
'DISCUSSIE IS DE SMEEROLIE VAN ONZE DEMOCRATIE', ZEI NIEMAND OOIT MAAR VOLGENS GRADDUS IS HET WEL WAAR... WAT ZIJN EIGENLIJK DE MEEST HEFTIGE GAMEDISCUSSIES EVER? WELKE VOORS EN TEGENS WORDEN ER GEBRUIKT? EN HOE DENKEN ONZE REDACTIE FANBOYS ANNO 2017 OVER DEZE KWESTIES?

DISCUSSIE

PES VS. FIFA

Wat houdt de discussie in?
PES vs. FIFA is als Ajax - Feyenoord, Barca tegen Madrid, Amerika vs. Noord-Korea. Kortom, een strijd op leven en dood met fans die qua fanatisme niet onderdoen voor de gemiddelde hooligan.
PES kun je vergelijken met een club als Liverpool: de underdog, een game voor het hardwerkende volk, terwijl de poenerige, arrogante attitude van FIFA meer bij Chelsea past - compleet met hordes successupporters. Deze rollen zijn in de loop der tijd echter al meermaals omgedraaid.
Wat zeggen de fanboys?

VERGEET DIE PLASTIC FIFA-SHIT: VOOR PURE GAMEPLAY MOET JE BIJ PES ZIJN.





ULTIMATE TEAM IS DE ULTIEME VOETBALBELEVING!

Komt er ooit nog een winnaar?
Aan het begin van het millennium was PES de absolute footie-king, tot de klad erin kwam en FIFA het stokje genadeloos overnam. Konami is echter op de weg terug, dus wie weet. Feyenoord moest ook achttien jaar op de kampioenskroon wachten!

DISCUSSIE

MARIO VS. SONIC

Wat houdt de discussie in?
Okay; de laatste jaren lijkt Mario vs. Sonic meer op een Ferrari tegen een Skoda. Maar vergis je niet, begin jaren '90 was dit vuurwerk. Op het schoolplein ging het maar over één ding: had je een SNES of een Mega Drive? Uiteindelijk maakte Mario naadloos de stap naar 3D, terwijl Sonic in de tweedimensionale versnelling bleef steken. De eindeloze discussies met klasgenootjes zullen we echter nooit vergeten.
Wat zeggen de fanboys?

SONIC DRAAIT PUUR OM SNELHEID: BEHOORLIJK ÉÉNDIMENSIONAAL. HET TRAGERE TEMPO VAN MARIO MAAKT MET POWER-UPS DE GAMEPLAY ECHTER DIEPGAANDER, VERRASSENDER EN AVONTUURLIJKER. SONIC'S GROOTSTE KRACHT IS DUS METEEN ZIJN GROOTSTE ZWAKTE..

MARIO IS EEN DIKKE, MISLUKTE LOODGIETER MET EEN PORNOSNOR UIT DE JAREN '80. SONIC IS EEN SUPERCOOLE BLAUWE EGEL DIE ZO HARD KAN RENNEN DAT JE Z'N BENEN AMPER ZIET. LIJKT ME DUIDELIJK.



Komt er ooit nog een winnaar?
Meneer Mario zit al ruim twintig jaar stevig op de platformtroon.

DISCUSSIE

WESTERSE VS. JAPANSE RPG'S

Wat houdt de discussie in?
Een discussie die feitelijk gaat over verschillen in cultuur, normen en waarden tussen oost en west. RPG's uit de laatste categorie zijn meestal meeslepende heldenverhalen, draaiend om de strijd tussen goed en kwaad. JRPG's aan de andere kant houden alles persoonlijker en focussen zich meer op de innerlijke strijd van hun hoofdpersonages. Welke van de twee beter is? Da's natuurlijk volledig subjectief, maar de discussies zijn er niet minder verhit om!
Wat zeggen de fanboys?

JRPG'S ZIJN LANGDRADIGER DAN EEN AFLEVERING VAN ORANGE IS THE NEW BLACK. WIST JE DAT DIE ARME WOUTER OOIT IN SLAAP IS GEVALLEN TIJDENS HET SPELEN VAN ETERNAL SONATA? EN DAN DIE TERGENDE RANDOM ENCOUNTERS, YUK.

WESTERSE RPG'S BIEDEN VAAK *GAAP* REALISME, TERWIJL JRPG'S EEN FANTASIEVOLLERE BENADERING ZOEKEN. DAT, EN HET FEIT DAT JRPG-PERSONAGES STEKELIG HAAR HEBBEN...

Komt er ooit nog een winnaar?
Jazeker: de gamer! Die krijgt immers het beste van twee werelden.

DISCUSSIE

CALL OF DUTY VS. BATTLEFIELD

Wat houdt de discussie in?
Call of Duty en Battlefield brengen grof geschut naar het front. Wat verwacht je ook van games die draaien om zoveel mogelijk explosies per minuut (epm). De laatste jaren is het hip om te haten op CoD, maar vergeet niet dat Activision's game nog altijd de grootste is... en weer met een WWII-game komt! Battlefield fans moeten het daarentegen nog minimaal anderhalf jaar met BF1 doen...
Wat zeggen de fanboys?

COD IS – ZEKER BOOTS ON DE GROUND – VEEL VETTER DAN BATTLEFIELD. ALS IK GRAAG WIL LOPEN, WORD IK WEL LID VAN WANDELCLUB DE STEVIGE STAPPERS.

IN BATTLEFIELD MOET JE NADENKEN EN SAMENWERKEN, IN PLAATS VAN ALS EEN RAMBO DOOR HET LEVEL RENNEN. DAT MAAKT HET WINNEN VAN EEN POTJE ZOVEEL MEER REWARDING.

Komt er ooit nog een winnaar?
Kort door de bocht is Battlefield dat qua kritieken, en CoD wat betreft verkoopcijfers.

DISCUSSIE

VERHAAL OF GEEN VERHAAL?

Wat houdt de discussie in?
Deze discussie klinkt zwart wit, maar kent toch iets meer nuance. Elke game heeft immers een zekere mate van verhaal, terwijl games zonder een enkel interactief element gewoon films heten. Het gaat erom wat de boventoon voert: stoor je je kapot aan cutscenes en speel je het liefst iets als Dark Souls waar het verhaal subtiel in de wereld verweven is? Of geniet je juist van Nathan Drake's wisecracks als rustmoment tussen de actie door?
Wat zeggen de fanboys?

ZONDER VERHALEN ZIJN WE NIET MEER DAN BEESTEN, DOELLOOS EN ONGEÏNSPIREERD DOOR HET LEVEN ZWALKEND.

GAMES ZIJN INTERACTIEF. DAT JE OP EEN KNOPJE DRUKT EN ER SHIT GEBEURT. WAAROM ZOU IK DUS GAMES SPELEN VOOR HET VERHAAL? ER ZIJN ZAT ANDERE MEDIA DIE DAAR VÉÉL BETER IN ZIJN.

Komt er ooit nog een winnaar?
Hmmm, dit lijkt een gevalletje McDonalds vs. Burger King...

GRADDUS | IS GESPREKS'LIJDER'

DE SAINTS ROW DISCUSSIE

Voor veel mensen is Saints Row niet meer dan een leuke, over-the-top GTA-kloon. Nu weet niemand waarom, maar in de PU-app zorgt de serie standaard voor de meest fanatieke discussies die niet zelden uitmonden in maandenlange vetes en/of extreem geweld!
Bij deze een zeldzaam inkijkje:

JONGENS WELK SAINTS ROW DEEL VINDEN JULLIE HET BESTE? ÉÉN TOCH?

DEEL VIER HAD EEN DUBSTEPGUN, SO THERE YOU GO.

EN SUPERKRACHTEN

JULLIE WILLEN DUS ZEGGEN DAT DEEL ÉÉN HET BESTE IS...?

IN SAINTS ROW 2 KUN JE MET EEN RIOOLTRUCK POEP OP MENSEN SPUITEN.

ZAT BURT REYNOLDS OOK IN DEEL TWEE?

NEE

DAN WAS DRIE DE BESTE.

TURD REYNOLDS...
EN OH JA: DEEL ÉÉN BLIJFT HET BESTE.

MARTIN, GOOI GRADDUS FF UIT DEZE GROEP A.U.B.

DISCUSSIE

XBOX VS. PLAYSTATION

Wat houdt de discussie in?
De Xbox en PlayStation zijn vrijwel identieke apparaten waarbij het draait om details: exclusives, rekenkracht, controllers... Ach, de fanboys zouden het verpakkingsmateriaal nog als argument gebruiken om te bewijzen dat hún console beter is.
Wat zeggen de fanboys?

DIE CONTROLLER, MAN. DIE PIST HARDER OVER DE SIXAXIS HEEN DAN ED IN Z'N INCONTINENTIELUIER.

DE PS4 HEEFT VETTERE EXCLUSIVES EN EEN STABIELER BESTURINGSSYSTEEM. MICROSOFT HEEFT ALLEEN MAAR EEN GROTE BEK.

Komt er ooit nog een winnaar?
Da's stiekem toch het master race... ✖



SIMON REVANCHEERT ZICH MET...

CONKER'S BAD

Klassiekers zijn games die iedereen gespeeld moet hebben. Zo niet, dan is dat – zeker in het geval van een PU-redacteur – onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt deze maand Simon de kans om zo'n smetje weg te poetsen. Hij speelde nog nooit Conker's Bad Fur Day...



Conker's Bad Fur Day spelen; vooraf leek het zo'n goed idee. Het schoot me te binnen toen ik een E3-presentatie van Sea of Thieves zat te kijken en weer eens riep dat Rare dood is. Alsof dat een gewaagd statement is. De studio die ooit GoldenEye en Donkey Kong Country maakte, komt de laatste jaren niet veel verder dan Kinect Sports. Dus roepen dat Rare dood is, is als roepen dat water nat is.

Ik vind het fascinerend. De tragiek van aftakeling, de mythe dat een bedrijf zijn ziel kan kwijtraken, een legende waar het verstrijken van de jaren alleen maar meer gewicht aan geeft. Al maakt Rare nog honderd jaar schijtgames, in die honderd jaar zal er altijd iemand zijn die zegt: 'Ooit waren ze echt bijzonder, man'.

Razend interessant allemaal, al mag je daar helemaal niet over meepraten als je Rare's legendarische N64-tijdperk hebt overgeslagen. Zoals ik dus. Tijd voor revanche!

KIEZEN VOOR CONKER

Waarom ik Conker kies? Geen idee. Misschien omdat een dronken eekhoorn me meer aantrekt dan een raar hikkende beer. Misschien omdat ik een vogel die in een rugzak woont niet vertrouw. In mijn hoofd is Banjo Kazooie het resultaat van wat er gebeurt als Rare volgens de regeltjes van Nintendo opereert, terwijl Conker's Bad Fur Day het gevolg is van een creatief ongeremd Rare.

Al maakt al dat gefilosofeer al snel geen reet meer uit als blijkt dat ik me in de ergste game-uren van mijn leven aan het storten ben. Ja, zo erg is het. Ik heb nog nooit een game gespeeld die me zó hard frustreerde. Er is iemand verantwoordelijk geweest voor de controls en het camerawerk en ik vind dat diegene én zijn familie voorgoed achter de tralies moeten verdwijnen. Er staan uiteindelijk veertien helse uren op de teller, maar dat hadden er vijf kunnen zijn als de camera en controls me niet continu om zeep hadden geholpen.

CAMERHAAT

Waar het misgaat? Bij de talloze platformen die een beetje bol aflopen bijvoorbeeld, daar glijd je namelijk zo lekker makkelijk vanaf... net als je een sprong wil maken! Ook vond iemand het leuk om



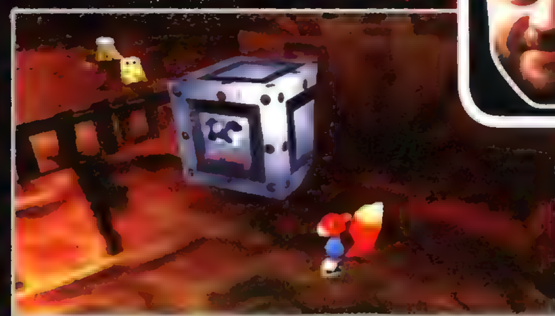














FUR DAY

Conker nog effe door te laten glijden als je stopt met rennen, want waarom zou je niet een hele game aan laten voelen als een godsgruwelijk irritant ijs-level? Overigens is diepte inschatten praktisch onmogelijk, dus fatsoenlijk platformen zit er sowieso niet bij.

Komt er een moment dat je wel effe denkt dat je lekker gaat? Nou, dan verziekt de camera je leven wel. Zonder gekheid, dit ding heeft dus een fysieke aanwezigheid in de spelwereld. Dat betekent bijvoorbeeld dat ie achter een deurpost kan blijven hangen, terwijl jij in de volgende kamer met je dronken eekhoorn alweer rustig een afgrond in flikkert. Soms kun je de camera zelf draaien, maar soms ook niet, vanwege...redenen, ofzo. En soms als je 'm niet kan draaien, besluit ie zelf ineens dat het nodig is. Waarschijnlijk terwijl je net op een dunne balk loopt boven een oneindig diep ravijn. Waardoor 'naar voren drukken' ineens 'suïcidaal van die balk afwandelen wordt'. Genieten...

> **"Conker's Bad Fur Day blijkt anno 2017 een frustrerende, onspeelbare game die het bloed onder je nagels vandaan haalt."**

DIE RARE RARE-MAGIE

Het erge is dat ik de eerste uren echt nog soort van plezier heb. Tussen alle frustraties door vind ik de wereld en het concept echt heel tof en vaak oprecht grappig. Ik zie waarom mensen hier met zulke warme gevoelens op terugkijken.

Als ik een levend strontmonster dat opera zingt bestook met wc-rollen, als ik op een T-rex rijd die een reusachtige holbewoner in z'n reet moet bijten en gewoon als ik de kleurrijke wereld met zijn (te) gekke personages aan het ontdekken ben. Het heeft iets unieks, iets ontzettends tofs, iets... durf ik... magisch te zeggen?

Terwijl ik het antwoord op die vraag zoek, verneukt Conker het door in de laatste hoofdstukken nog veel slechter te gaan dan daarvoor. De game verandert van grofgebekte ode aan platformgames, naar een soort halfbakken third-person actiegame die films wil imiteren. Als je ooit wil weten waarom trial & error gameplay zo'n slechte naam heeft, dan moet je deze hel eens spelen. Het gaat traag, alles moet continu opnieuw en het illustere duo Besturingsman en Camerajongen blijkt nog een final form te hebben die qua kutheid echt alles en iedereen achter zich laat.

Conker's Bad Fur Day blijkt anno 2017 een frustrerende, onspeelbare game die het bloed onder je nagels vandaan haalt. Ik haat deze game, maar ik haat ook het feit dat ik zie (echt waar!) waarom mensen dit ooit vet vonden. Onder alle problemen zit namelijk een game verborgen die ik soort van toch tof vind. Misschien is het de Rare-magie. Misschien ook niet. Maar ik vermoed dat je er rond de eeuwwisseling gewoon zelf bij had moeten zijn om het te ervaren.

Het was een slecht idee om Conker's Bad Fur Day te spelen. Omdat ik nu ook bij die mensen hoor die een vervolg willen zien... dat er nooit gaat komen, want tja, Rare is immers dood. ✖

GAME: Conker's Bad Fur Day
RELEASE: 6 april 2001
CIJFER: 90
Reden van niet spelen: De Nintendo 64 is de enige console die ik overgeslagen heb. Ik was slim genoeg om 'm wel te lenen om Zelda: Ocarina of Time en Majora's Mask uit te spelen, maar al het andere is volledig aan mij voorbijgegaan.
Verouderd? Dat is nog zacht uitgedrukt. Deze game scoorde in zijn tijd louter cijfers boven de 90, maar is vandaag de dag echt een onspeelbare en frustrerende hel van een game geworden, die alleen zijn unieke ziel behouden heeft.
Aanrader? Blijf hier ver vandaan. In de eerste plaats omdat het dus een verspilling van je tijd is, in de tweede plaats omdat je het risico loopt dat je de spelwereld, de personages en het concept zo tof vind dat je net als ik nu tevergeefs mag gaan hopen op een hedendaags vervolg dat er nooit komt.

2001
SCORE **90**



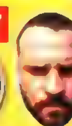
Als je denkt dat je alles op de N64 gezien hebt, komt Conker's Bad Fur Day nog een keertje om de hoek kijken...

1999 CONKER'S POCKET TALES

2001 CONKER'S BAD FUR DAY

2005 CONKER'S BAD FUR DAY: LIVE & RELOADED

2017
SCORE **30**



Conker's Bad Fur Day is anno 2017 een nogal frustrerende aangelegenheid, maar toch hoop ik oprecht op een vervolg. Dat zegt wel iets over de ziel die deze titel nog steeds heeft. Jammer alleen dat die ziel in een aftands lichaam is gestopt dat zestien jaar na dato de staat van ontbinding al ruimschoots voorbij is.

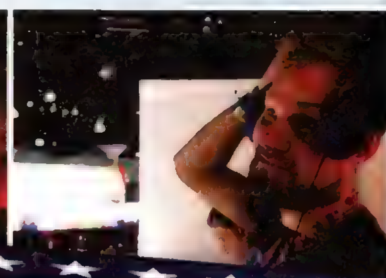
E3 2017



Het actuele nieuws over de E3 heb je natuurlijk al gecheckt op onze site, maar traditiegetrouw blikken we ook in ons magazine nog eens uitgebreid terug op de show. Martin, Tjeerd, Wouter en Florian tikten het eelt op hun vingers en brengen jullie twintig pagina's met de beste, opvallendste, mooiste en weirdste shit die ze in LA tegenkwamen. Have fun!














N. SANE TRIL


MEDIA


NBA LIVE 18
MADDEN NFL 18













PLAYSTATION FOR



Ondanks de aankondiging van de Xbox One X concludeert Florian dat het toch weer de PlayStation games zijn waar hij het gretigst naar uitkijkt. De Xbox One X haalt hij natuurlijk wel in huis, maar de grote filmische PlayStation games blijven voor hem het vetst!

TOP 3 FLORIAN

God of War
Uncharted: The Lost Legacy
Spider-Man

DETROIT: BECOME HUMAN

ANDROIDS VINDEN MENSEN MAAR INGEWIKKELD

David Cage: you hate him or you love him, er is geen middenweg. De main developer bij Quantic Dream maakt al jaren games waarin het verhaal een belangrijkere rol heeft dan de gameplay.

Games als Fahrenheit, Heavy Rain en Beyond: Two Souls worden door velen gehaat vanwege het ontbreken van goede gameplay mechanics, maar als het verhaal zó goed is en je daar als speler ook nog eens grote invloed op hebt, ben ik aan het genieten! Ik hou dus duidelijk wél van David Cage en kijk erg uit naar Detroit: Become Human.

De game speelt zich af in de toekomst, waar androids de mensheid helpen en zelfs een extensie worden van families. Al snel wordt het de androids echter duidelijk dat menselijke gevoelens erg ingewikkeld zijn en de artificial intelligence kan daar maar moeilijk mee omgaan.

Je speelt met verschillende androids die allemaal worstelen met de echte wereld en het belooft een mega meeslepend verhaal te worden vol hartverscheurende keuzes.

Er lijkt ook meer gameplay in Detroit: Become Human te zitten vergeleken met vorige Quantic Dream games, maar dat blijft lastig in te schatten bij een demo van een paar minuten.



Hoe dan ook ga ik me weer volledig verliezen in het verhaal, want verhalen vertellen kan David Cage als geen ander!

TOP 3 DOMPERS

❶ **Weinig toffe aankondigingen.**
Natuurlijk, er werden genoeg games getoond die ik dolgraag wil spelen... maar ik had de meeste al lang en breed in m'n vizier! En dan nog moet ik wachten tot 2018. Bah.

❷ **Days Gone.** Het concept is vet, maar kom op zeg; wat we zagen tijdens de Sony persconferentie was zo'n gigantische leugen! De gameplay die ik behind closed doors kreeg, maakte me echt sad.

❸ **Slechte beveiliging.**
Het is vrij irritant als je constant tegen wordt gehouden om je badge te laten inspecteren en nog kutter als je je dan ook nog moet identificeren, maar het is ronduit verontrustend als je gewoon altijd door kunt lopen, ook zonder badge.

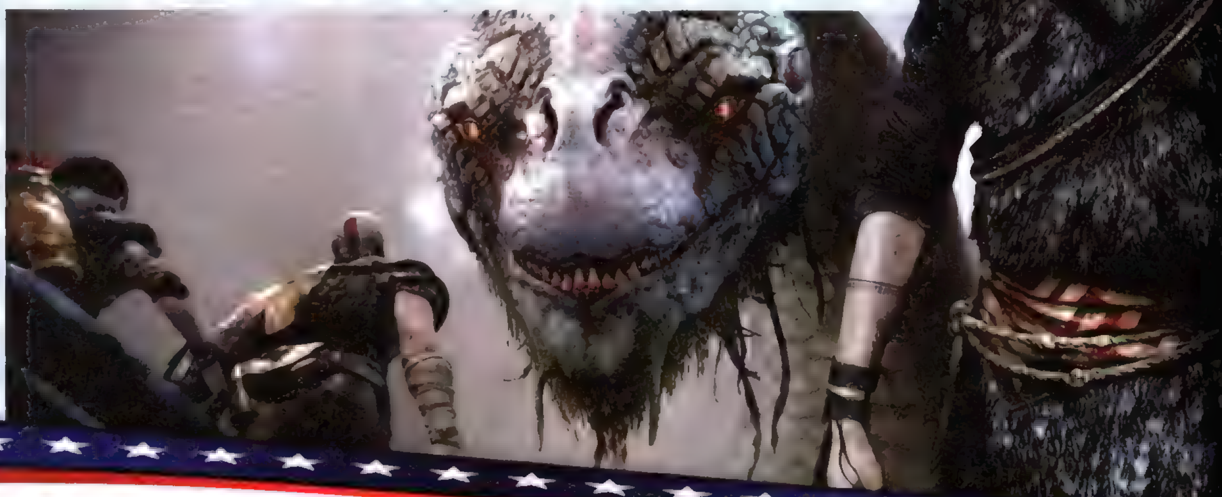
GOD OF WAR

ULTIEME BADASS MET PAPA GEVOELENS

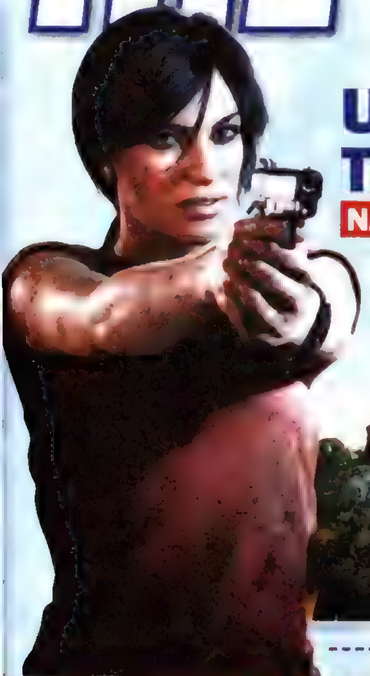
De trailer van God of War op de E3 van 2016 sloeg in als een bom, en na het zien van de gameplay trailer dit jaar weet ik bijna zeker dat de nieuwe God of War fantastisch wordt.

We dachten wel zo'n beetje klaar te zijn met het verhaal rond Kratos, maar door de overstap naar de Noordse mythologie en het feit dat de man die schijt heeft aan alles nu ineens een zoontje heeft, zorgt voor een volledig nieuwe verhaallijn en invalshoek voor de franchise. Kratos is en blijft de ultimate badass en ik ben blij om te zien dat hij samen met zijn zoontje een heel nieuw avontuur aangaat. Wat me het meest aanspreekt, is dat het erop lijkt dat we in deze God of War meer vrijheid krijgen in de wereld, maar dat de filmische en scripted vibe niet is verdwenen.

Ik hou van dit soort games, zeker met Kratos in de hoofdrol, en dit zou weleens de vetste God of War kunnen worden sinds deel 2!



THE WIN





UNCHARTED: THE LOST LEGACY

NATHAN DRAKE MAAKT PLAATS

Ik pink nog steeds een traantje weg bij de gedachte dat er nooit meer een Uncharted game komt met Nathan Drake in de hoofdrol, maar na het zien van de The Lost Legacy maak ik me verder geen zorgen meer.

Chloe en Nadine, die we kennen uit vorige Uncharted delen, zijn in The Lost Legacy de hoofdrolspeelsters en ze hebben minstens zo'n leuke chemistry als Drake en Sully hadden, waardoor de Uncharted vibe er weer vanaf spat.



The Lost Legacy ziet er verbluffend mooi uit en speelt exact zoals je het zou verwachten met epische setpieces en scripted over de top actie.

Uncharted: The Lost Legacy zou ooit standalone DLC worden, als extraatje na Uncharted 4, maar ontwikkelaar Naughty Dog zegt nu dat The Lost Legacy eigenlijk is uitgegroeid tot een volledige nieuwe game, die helemaal los staat van de avonturen met Nathan Drake.

Er werd ooit gesproken over een lengte van een uurtje of vier, maar intussen staat de teller al op zeven uur gameplay en ik kan er geen genoeg van krijgen. Naughty Dog is de beste developer op deze aardbol en gaat dat eind dit jaar nogmaals bewijzen met The Lost Legacy (en volgend jaar met The Last of Us 2!).



NI NO KUNI 2: REVENANT KINGDOM

OOK ZONDER STUDIO GHIBLI EEN MEESTERWERK

Ni No Kuni werd door de samenwerking van Level-5, Namco Bandai en Studio Ghibli een van de tofste JRPG's ooit gemaakt. Voor deel 2 haakte Ghibli af, maar dat blijft zonder grote gevolgen.

Ik was zeer verbaasd toen ik erachter kwam dat Studio Ghibli in feite niets te maken heeft met het nieuwe deel. De game heeft nog wel steeds die typische stijl, maar volgens Level-5 hebben ze nu meer vrijheid als het gaat om de wereld en de characters, wat voor een nog betere game moet zorgen.

De grootste vernieuwing zit 'm in de gevechten die, in tegenstelling tot deel 1, volledig in real-time gespeeld worden. Je kunt in real-time aanvallen, om de vijanden heen lopen en magic gebruiken. Verder zijn er nu zogenaamde Higgledies, kleine 'spirit of heart' beestjes, die je kunnen helpen tijdens de battles, bijvoorbeeld met healen, maar je ook beschermen tegen magische aanvallen. De gevechten zijn hierdoor veel sneller en dynamischer geworden.

Een andere leuke toevoeging is dat je nu zelf een Kingdom kunt maken in de wereld van Ni No Kuni 2. Je kunt characters die je tegenkomt in de game uitnodigen om in jouw Kingdom te komen wonen, waarbij jij ze de juiste plek in de community moet geven. Het onderhouden van je Kingdom heeft potentie om een minigame op zich te worden, in een toch al gigantische wereld waar je zonder moeite honderd uur in kunt stoppen.

KNACK II

MEER DAN EEN PARTICLE SHOWCASE

Eind 2013 kwam Knack uit als launchgame voor de PS4. Het was een aardige platformer, maar niet echt heel bijzonder . Knack II lijkt in ieder geval een stuk gevarieerder te worden.

De eerste Knack leek vooral bedoeld om te laten zien hoe de PlayStation 4 kan omgaan met particles, in dit geval de vele verschillende blokjes waar Knack, het main character, uit bestaat. De rest eromheen was behoorlijk middelmatig, maar Knack II belooft daadwerkelijk een leuke game te worden, die je deze keer volledig in co-op kunt gaan spelen!

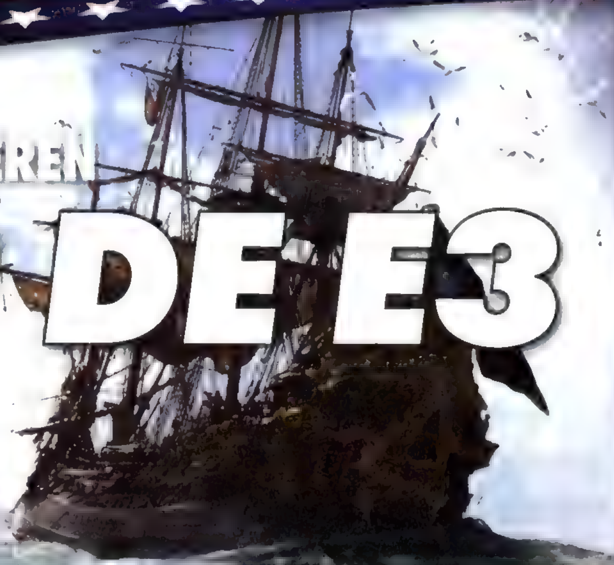
Mark Cerny, ontwikkelaar van de game en tevens een van de designers van de PlayStation 4, had het destijds duidelijk te druk met de hardware om zich op zijn game te richten, maar nu is dat zichtbaar anders. Knack II heeft namelijk flink geleerd van de fouten van het eerste deel en zit dit keer vol met leuke platform gameplay, die ook nog eens veel gevarieerder is dan in het eerst deel.

In de demo heb ik al meer lol gehad dan in het hele eerste deel, en dat je de game nu volledig in co-op kunt spelen, helpt daar zeker aan mee. Er is zelfs een schrijver van God of War aangetrokken om mee te helpen aan het verhaal van Knack II, dus ik heb er alle vertrouwen in dat dit een erg leuke platformer wordt. En daar zijn er veel te weinig van tegenwoordig! ✖



DOBBEREN, BADDEREN, VAREN EN SPETTEREN

WATER OP DE E3



Tijdens deze hete zomerdagen is het fijn om je aars te koelen in iets nats en verfrissends. Vandaar misschien dat water een terugkerend thema was op de E3 2017...



SEA OF THIEVES

Al die willen te kaap'ren varen, moeten mannen met baarden zijn. En die mannen met baarden moeten in Sea of Thieves ook flink wat wateren bedwingen.

Nou heeft deze game een cartoony stijltje waar de meningen over verdeeld zijn, zo trekt Wouter de personages compleet niet, maar op watergebied zit het helemaal snor in Sea of Thieves. Sterker nog, ik heb nog nooit zulk prachtig 'levend water' gezien als in deze Xbox/PC-game.

Zo glijd je schip het ene moment soepel en stilletjes over een rimpelloze zee, het andere moment kan er zomaar een flinke storm opsteken en moet je oppassen dat je niet overboord wordt geslingerd door de woeste golven met schuimende koppen die je schip teisteren.



Met je vrienden

Als je met je zeeschuimende piratenvrienden het schip goed onder controle hebt, is er echter geen man overboord (sorry) en blinkt deze game uit in plezier met je vrienden. De kapitein zorgt dat het schip de juiste koers houdt op aanwijzing van de navigator die in het ruim de immense zeekaart nauwlettend in de gaten houdt, terwijl een matroos ervoor zorgt dat de wind recht in de zeilen blijft staan en een ander teamlid de boel een beetje opvrolijkt door met zijn accordeon te spelen.

Toch kan het ineens flink hectisch worden, want als er een ander schip in de verte opdoemt, is het rennen met kanonskogels geblazen en moeten de andere werkzaamheden maar effe wachten zodat de kanonnen bemand kunnen worden voor een intens vuurgevecht.



Onder water

Mocht je toch overboord worden gegooid of zinken, dan is het nog steeds niet einde verhaal overigens. Ook het onderwaterleven is namelijk fraai en tof om te ontdekken; er zwemmen vissen langs en grote, gezonken, galjoenen doemen op in de diepte, klaar om geplunderd te worden. Maar pas wel op voor de enorme haaien die deze wateren teisteren, voordat je het weet ben je een been kwijt en moet je verder met een houten exemplaar. Maar ach, is dat nou echt erg? Hout blijft namelijk prima drijven in de fraaie wateren van Sea of Thieves.





SKULL & BONES

Ik heb de afgelopen jaren een soort van gekke fetish opgebouwd voor water in videogames, want het water in games wordt steeds mooier en mooier. Let er maar eens op.

Water in games golft tegenwoordig zo realistisch dat het bijna niet van echt is te onderscheiden. Tegen collega's zeur ik al jaren over hoe mooi het water is in bepaalde games en toen ik in de zaal zat bij de persconferentie van Ubisoft, kreeg ik meerdere berichten op mijn telefoon in de trant van: 'Wat voor cijfer geef je het water van Skull and Bones?'.

Nou... het water van Skull and Bones is van uitzonderlijke klasse en als ik een Gold Award voor het mooiste water mag uitdelen, dan gaat ie naar deze nieuwe IP van Ubisoft, want godskolere wat een nat water. Mag ook wel voor een game die zich op de Indische Oceaan afspeelt.

Black Flag

Ubisoft heeft voor Skull and Bones de Naval Combat uit Assassin's Creed: Black Flag gepakt en er een complete game van gemaakt. In Skull and Bones strijd je dit keer niet alleen tegen AI, zoals in Black Flag, maar ook tegen spelers met een hartslag en in mijn geval waren dat vijf Fransen. En geloof mij, er is niks leukers dan een Fransman zes keer 'merde' te horen schreeuwen, omdat je een kanonskogel naar z'n harses slingert.



Skull and Bones is een frisse game; niet alleen omdat het prachtig mooi water heeft (echt waar!!), maar ook omdat het een vrij trage game is. Je ziet op een afstand je tegenstanders keuzes maken, maar omdat het zeker nog een minuut duurt voordat je dicht genoeg bij elkaar bent om een salvo kanonskogels af te vuren, heb je genoeg tijd om op de bewegingen van je tegenstanders te reageren en letterlijk het roer om te gooien, zodat de vijand z'n tactiek aan moet passen.

Wat ontstaat is een bizar schaakspel om loot, op de Indische Oceaan. Is dat leuk? Verrassend ja! Heerlijk om weer eens iets compleet anders te spelen dan de dertien in een dozijn shooter.





TOP 3 FAVORIETE MOMENTEN

❶ **Blazende persconferenties.** Als je dieper gaat analyseren dan vielen de persco's zeker wat tegen, maar het feit dat er zo weinig geluld werd en zoveel getoond, beviel me hard. Het heeft wat jaren geduurd, maar de grote papi's in gameland hebben eindelijk door dat gamers niet zo van het slappe gelul zijn.

❷ **Miss Argentina.** In het laatste E3 Journaal kan je zien hoe ik een blauwe dame effe wat vraagjes stel, en hoewel zij eigenlijk een overblijfsel is van de ouderwetse boothbabe cultuur, was ze vooral een fucking goede cosplayer die vol overtuiging in haar rol zat! Oh, en ze deed me aan Liara denken...

❸ **Rami Ismail.** Rami van Vlambeer is iemand die ik af en toe tegen het lijf loop, maar elke keer als ik hem op de E3 tegenkom, zit hij vol met energie en boeiende inzichten. Zelfs middenin de Ramadan is deze baas enthousiast als een malle!



KNACK II

Knack houdt helemaal niet van water! Je bent in Knack II juist water aan het ontwijken, wat best jammer is, aangezien het water er uitnodigend uitziet.

Het demolevel zit vol met water en er zit een soort spiegelglans effect op, wat zeker meehelpt om de grafische pracht en praal van de game naar een hoger niveau te tillen.

Alleen de watervallen hadden nog wel wat mooier gekund. In tegenstelling tot in Uncharted: The Lost Legacy zien die er vrij simplistisch uit, al maakt het mooie glanzende oppervlakte van het diepe water een hoop goed.

Het had natuurlijk een meesterlijk effect gegeven als Knack met al zijn verschillende onderdelen vanaf de bovenste duikplank een bommetje in het water zou maken, maar daar is hij het zelf helaas niet mee eens. »







THE CREW 2

Full speed stuiter ik met een uit de kluiten gewassen powerboat over de gigantische golven in The Crew 2.

Ik vaar op volle zee ergens ten oosten van New York en geniet van het prachtige water om me heen dat spectaculair opspat als ik er met m'n powerboat overheen stuif.

Nog voordat ik er erg in heb, vouwt de wereld in Inception stijl volledig om me heen en zit ik ineens in zo'n Red Bull Air Race vliegtuigje, met de uitgestrekte zee onder me. Holy shit, dat ging soepel!

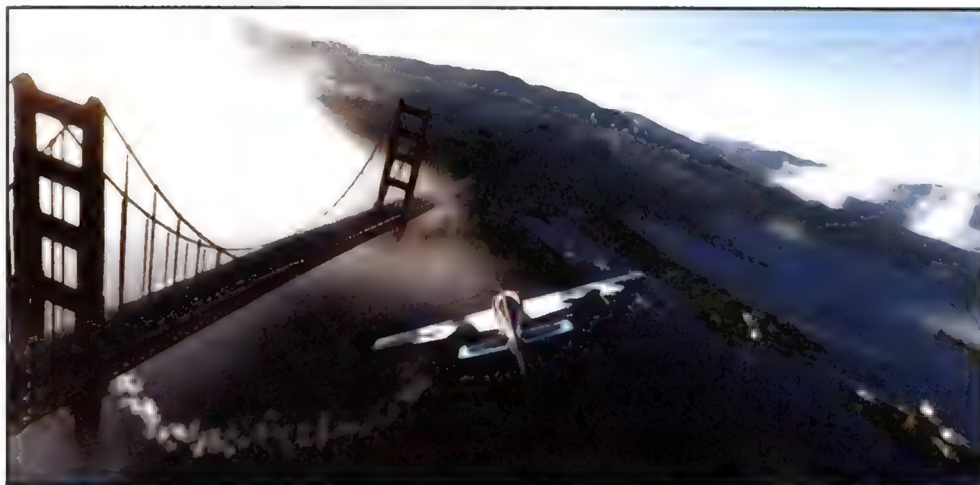
Even later gebeurt hetzelfde met de wereld en switch ik naar een vette Porsche, om verder te scheuren in de straten van New York.

Switchen

De manier waarop dit in z'n werk gaat, is bijna belachelijk smooth. Alsof je in een warm bad ligt met te veel babyolie.

De developer naast me legt uit dat de vervorming van de wereld en het switchen naar andere voertuigen in een paar missies automatisch zal gebeuren, maar dat je ook zelf wanneer je maar wil, kunt switchen zonder dat de vervormde wereld je daartoe verplicht. Betekent dat, dat ik weer terug naar het water kan wanneer ik maar wil?

Yep, dat blijkt zo te zijn, want met een simpele druk op de rechter stick kan ik kiezen of ik in een auto, vliegtuig of boot wil zitten. Ik switch dus terug naar m'n vliegtuig, vlieg weer naar de zee en switch vervolgens op duizelingwekkende hoogte terug naar m'n powerboat. Na een flinke val kom ik in het water terecht en vaar weer op de prachtige zee. Heerlijk verfrissend, dat water en het on-the-fly switchen.



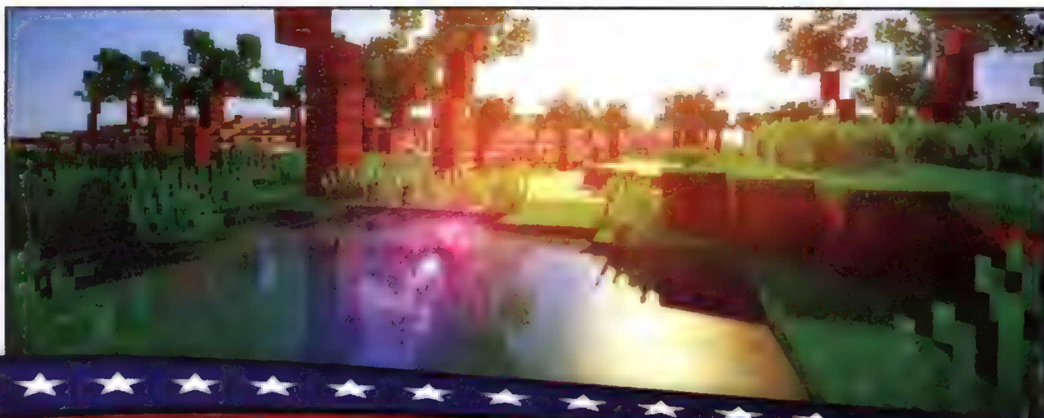


MINECRAFT: SUPER DUPER GRAPHICS PACK

Het water van Minecraft is nou niet bepaald iets waar je dorst of zin in zwemmen van krijgt, want deze blokkerige game noemt een plat blauw vlak een zee.

Maar verandering is aanstonds! Want speciaal voor de Xbox One X en Windows 10 komt er een Super Duper Graphics Pack dat allemaal prachtige grafische liflafjes loslaat op de bouw-alles-wat-je-hartje-begeert-game. En naast prachtige zonnestraaltjes, schijnend uit magisch mooie luchten (dit is geen sarcasme, overigens), komen er ook naais natjes aan.

Echt, het verschil met voorheen is maximaal, met prachtige reflecties, prima golfeffecten en een overtuigende weergave van natheid. Benieuwd hoe het eruit ziet als je er doorheen klotst!





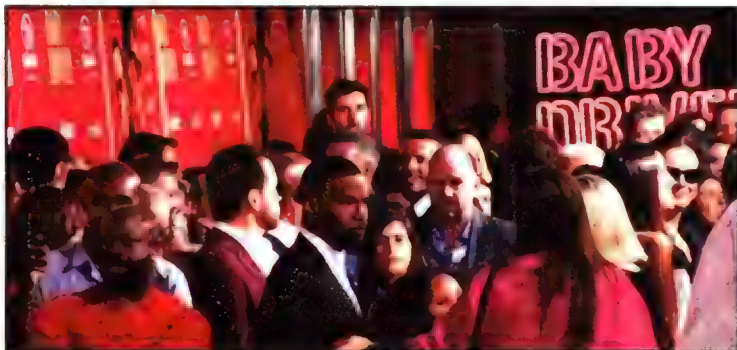
BEVROREN WATER

De E3 pleegt een flinke aanslag op je inwendige thermometer door de enorme extremen waar je aan wordt blootgesteld. Het ene moment probeer je klappertandend in een veel te enthousiaste airco-vriezer op te letten bij een gamedemo. Het andere moment prikken de zweetdruppels in je ogen en walmen er geuren langs je neus die doen vermoeden dat er ergens vlakbij een groepje Duitse naturisten al een paar dagen in een hoekje op elkaar heeft liggen zweten.

Op zulke momenten is het bijzonder fijn als je je af en toe wat op kan frissen, met een koel flesje water bijvoorbeeld. Dat had Activision goed in de smiezen, want ik kreeg daar een heerlijk watertje aangereikt. Maar 'gewoon' fris water was natuurlijk niet E3 genoeg, want na één slok lag ik in een hoekje te rillen met een brainfreeze deluxe. L-l-l-lek-k-k-er dat ij-ij-ijs w-w-wa-water, j-j-joh.

ID@XBOX POOLPARTY

De beste feestjes zijn de feestjes waar je niet welkom bent, dat weet jij en dat weet ik. Waarom? Omdat ze altijd een mooi verhaal opleveren.
Toen we driekwartier moesten wachten op een tafel in onze favoriete burgerjoint (Umami!!), gingen we in onze beurskloffie (lees: korte broek, T-shirt en badge om de nek) op zoek naar een bar om wat tijd te doden en viel ons oog op een leger cameramensen en fotografen, en dan moet je toch effe spieken.
Wat er toen gebeurde was vrij bizar. We werden door een beveiliger aangesproken op onze badges en in een rij gezet naast de rode loper van de première van de Hollywood blockbuster Baby Driver. Aan het einde van deze rij stond een dame met een gastenlijst, waar onze namen natuurlijk niet op stonden. De vriendelijk dame vond het een goede suggestie onze namen er gewoon bij te krabbelen en ons in een lift te duwen, naar het dak van het gebouw... waar een poolparty bezig was speciaal voor XBox ID developers. Juist, mensen die games maken voor Xbox.
Om in te blenden verzonnen we maar dat we zelf ook aan een game werkten: Baby Elephant Driver. Gratis Fristi's, gratis fancy pancy hapjes, gratis alles! En het mooiste misschien nog wel... het was een poolparty, rondom een zwembad op een dak, met het mooiste uitzicht over Down Town Los Angeles. Het water in dat zwembad, was misschien wel het mooiste water dat ik ooit heb gezien, sowieso van deze E3.





UNCHARTED: THE LOST LEGACY

'Holy shit, Nathan Drake wordt nat!' Ik weet nog goed dat ik dat zei toen ik voor het eerst zag hoe in de eerste Uncharted Drake nat werd in het water, en dat, eenmaal uit het water, ook nog even bleef.
Inmiddels zijn we tien jaar verder en ik heb in de E3-demo van Uncharted: The Lost Legacy misschien wel het mooiste water ooit in een game gezien. Ik heb het hier dan ook over 'scripted water', zoals dat alleen in Uncharted kan.
In die demo van Uncharted: The Lost Legacy bevinden Chloe en Nadine zich in een bergachtig gebied vol watervallen op de achtergrond. Je komt nooit in aanraking met dit water en de boel loopt hoogstwaarschijnlijk ook niet in real-time in de engine; het is meer een pre-rendered filmpje, oftewel scripted water. Dat ziet er al bizar mooi uit, maar het mooiste water vind je in de echte scripted events.

Natte chicks

Zo hebben de Uncharted characters er een handje van om shit in te laten storten en daar zijn ook Chloe en Nadine heel goed in. In de demo worden de dames van alle kanten beschoten, waardoor er een stuk van een brug in het water stort en er een mini-vloedgolf ontstaat, die tegen de omgeving spat. Waarschijnlijk ziet dit er elke keer hetzelfde uit, maar sjeezus het is bijna mooier dan in het echt! We kregen eveneens gedeelten te zien van het realtime water waar Chloe en Nadine mee in aanraking komen, en ook dat ziet er meesterlijk uit. Het water reageert heel natuurlijk op de bewegingen van de characters, waardoor die typische rimpels ontstaan... en het is toch leuker om Chloe en Nadine nat te zien worden dan Drake, moet ik eerlijk toegeven. ✖



TOP 3 FAVORIETE MOMENTEN

1. **De hotdogs voor de Convention Center.** Je kan op de beursvloer een half uur in een te lange rij gaan staan en dan 15 dollar neertellen voor een lauwe hamburger, of je loopt effe naar buiten de straat op, waar een giga zooi mini-foodtrucks staan met de beste hotdogs ooit. OOIT!
2. **De persconferentie van Microsoft.** Voor het eerst in de middag in plaats van 9:00 uur in de ochtend. Dus voor eerst dat we niet in de file stonden en dus ook voor het eerst dat we het begin van de persco meemaakten.
3. **Spider-Man.** Die game gespeeld zien worden. Momentje hoor!

GRIJNZEN, GRIENE



Martin zit nog niet zo lang bij PU, maar was in andere rollen al een stuk of twaalf keer aanwezig op de E3! Toch wisten een aantal spellen deze 'ouwe rot' best nog wel een heel klein tikje te emotioneren.

TOP 3 MARTIN
- SPIDER-MAN
- CALL OF DUTY: WWII
- FAR CRY 5

FAR CRY 5

EFFE LEKKER VISSEN NA HET KOPPENSNELLEN



Voor de persconferentie van Sony begon, zag ik in een hoek een PS4 staan met daarnaast een developer met een controller in zijn handen. Hij zocht iemand die twintig minuten Far Cry 5 wilde spelen. Ik gooide mijn hotdog aan de kant en trok een epische sprint richting de console en de meneer die trots voor het eerst Far Cry 5 aan de wereld wilde tonen.

Laat ik maar meteen met de deur in huis vallen: ik vind Far Cry 5 dus fantastisch. De twintig minuten die ik heb mogen spelen, hebben ervoor gezorgd dat ik dagenlang last hield van mijn kaken. Mijn tong hing op de grond, terwijl ik de grootste smile ooit op mijn gezicht had. Probeer dat maar eens; krijg je dus spierpijn van in je kaken. Gek gevoel wel. Als je tegen mensen vertelt dat je Far Cry 5 hebt gespeeld, halen ze al snel hun schouders op. Dat komt vooral omdat we de laatste jaren om de oren zijn geslagen met verschillende games uit deze franchise. De verrassing en de rek was een beetje uit de serie... tot nu!

Rednecks & Hillbillies

Nee, het is niet ineens een compleet andere game, maar toch voelt het fris en vooral heel erg lekker aan. Laat me je vertellen waarom.

Ten eerste is daar de setting: Hope County - Montana, ergens in het noorden van Amerika. Deze heuvelachtige Amerikaanse staat is natuurlijk niet zo exotisch als we gewend zijn van een Far Cry game, maar juist deze setting, gevuld met domme rednecks en hillbillies, is precies wat de serie nodig had. Helemaal nu met die gekke Trump aan de macht, is het niet alleen een mooie spiegel voor Amerikanen, maar ook voor ons Europeanen lekker om eens op een ander stereotype te knallen.

Daarnaast is ook de leider van de sekte waar je het tegen opneemt een heerlijke dwaas. Joseph Seed heeft met zijn groepering Eden's Gate, Hope County onder zijn duim. De bewoners moeten meedoen met zijn sekte (anders krijgen ze een knuppel in de nek) en de lokale overheid staat machteloos.





Companions

En daar kom jij als speler om de hoek kijken. Je wordt het gebied ingestuurd om mensen te vinden die samen met jou bereid zijn een verzet te vormen en zo Eden's Gate Montana uit te knallen.

Juist dit companion systeem maakt Far Cry 5 nog extra lekker. Aan het begin van het potje dat ik speelde, kreeg ik de keuze uit drie van deze companions: Nick, Grace en Boomer (in de volledige game zullen dat er meer zijn en moet je ze overtuigen om aan je zijde te strijden): Nick vliegt rond in een zwaarbewapend vliegtuig, Grace sjouwt rond met een sniper-rifle en Boomer is een hond.

De verschillende companions zorgen ervoor dat elke playthrough anders zal zijn. Nick komt over denderen met zijn vliegtuig als het knallen geblazen is. Grace zal je rugdekking geven vanuit de bergen met haar sniper en met Boomer kan je heerlijk stealth door de levels kruipen en hij zal hier en daar een vijand in de nek grijpen en een wapen voor je mee terug nemen. Chill.

Soepel

Dus de setting is dik, de companions zijn niet alleen gezellig; ze dragen ook nog eens bij aan leuke afwisselende gameplay en misschien nog wel het belangrijkste: de game knalt heerlijk soepel. Dankzij Far Cry 5 gaat het voorjaar van 2018 nu al mooi worden, want na het neerknuppelen van twintig doomsdaypreppers is er toch niks leukers dan effe rustig een hengeltje uitgooien in een meertje? Oh ja, je kan vissen in Far Cry 5!

EN GENIETEN

SPIDER-MAN

NU AL VERSLINGERD

Na de demo op de Sony persconferentie mocht ik in een zaaltje nog een keer de game bekijken live gespeeld door een developer en ja... dit gaat er eentje worden, hoor en wat voor eentje!

Op E3 2016 zagen we de eerste beelden van Spider-Man, gemaakt door Insomniac Games, en deze E3 kregen we een volledige gameplay demo voor onze kiezen tijdens de Sony persconferentie.

Het was een video die werd afgespeeld, dus dan blijft altijd de vraag door je hoofd spoken: 'zijn dit echte gameplaybeelden?'. Gelukkig mocht ik op E3 behind closed doors Spider-Man nog een keer van dichtbij bekijken. Het was dezelfde demo als in de persconferentie, maar met het grote verschil dat ie nu live werd gespeeld.



Écht, écht, écht

Heb je de beelden gezien van Spider-Man? Nee? Slinger dan nu meteen YouTube aan om de gameplay beelden te bekijken en dan zal je opvallen dat Spidey zó soepel door Manhattan slingert dat je bijna niet kan geloven dat het gameplay is. Maar geloof mij, het is echt.

Manhattan, waar de game zich afspeelt, ziet er in de game écht zo levendig uit. Spider-Man slingert in de game écht zo soepel van wolkenkrabber naar wolkenkrabber en de gevechten zijn écht zo intens als de video je belooft.

Daarnaast is Spider-Man ook nog eens een van de meest 'menselijke' superheroes. De mannen van Insomniac beloofden me dat de keuzes die je in de game maakt als Spider-Man, gevolgen zullen hebben voor Peter Parker (je weet wel: Spider-Man zonder masker) en vice versa. Dat betekent dat je niet alleen in rode spandex door Manhattan gaat slingeren, maar ook nog eens de broekspijpen van Peter Parker mag vullen.

Deze demo heeft een diepe indruk op me achtergelaten en als ik terugdenk aan E3 2017, dan denk ik vooral aan Spider-Man.

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

MET TRANEN IN M'N OGEN

Als er niemand kijkt, mag je best effe een traantje laten, vind ik. Ook als er 70.000 man om je heen lopen. Dat is namelijk wat Life is Strange: Before the Storm met mij deed en dat is best knap, in een demo van dertig minuten.

Life is Strange: Before the Storm speelt zich drie jaar voor de gebeurtenissen van Life is Strange af. Deze prequel gaat al eind augustus uitkomen in drie verschillende hoofdstukken, gemaakt door een andere studio en wordt geschreven door een andere schrijver. Gaat dat goed komen? Daar kan ik heel kort over zijn: ja.

Hoe dan? Voor mij maakten vooral de personages en de vibe Life is Strange, en na de demo van een half uurtje kan ik je zeggen dat ze de vibe en de relaties ook weer hebben genaild in Before the Storm. Ja, er zijn wat nieuwe gebieden te ontdekken en ja, je komt wat nieuwe personages tegen, maar alles draait om de relatie tussen Chloe en Rachel.

Toen ik na dertig minuten nog steeds op het puntje van de vervelend zittende kruk zat, de developer aanstaarde in de hoop nog een half uurtje extra te mogen zien, terwijl in m'n linker ooghoek een klein beetje water stond... toen wist ik zeker dat dit tienerdrama me ook in het najaar weer flink zal bezighouden. ✖

TOP 3 DOMPERS

❶ **Lompe gasten.** Doorgaans als er iemand in Amerika in je persoonlijke space komt, dan regent het verontschuldigingen. BEHALVE OP DE E3!!! Daar strompelen allemaal lompe autisten rond die met hun bek kwijlend open tegen je aan rammen, en nu de beurs open is voor het publiek, is dat twintig keer erger geworden!

❷ **EA persco.** Wat een ongemakkelijkheid, zeg! Op zich een best leuk idee om IT'ers in te huren voor de presentatie, maar drill ze dan effe wat beter!

❸ **Dit was stiekem E3 2018.** De E3 is er o.a. voor om nog een paar KNALLERS aan te kondigen voor het aankomende najaar, maar de meeste uitgevers waren dat dit keer effe vergeten. Hoewel Wolfenstein II en Mario X Rabbids leuke verrassingen waren, en het najaar alsnog wel dik wordt, was 't 2018 wat de klok sloeg.



DEVOLVER: DE GEKKIES VAN DE GAME-INDUSTRIE

WANT COMPUTERSPELLETJES MOET JE NIET ZO SERIEUS NEMEN

Terwijl Ubi, Microsoft, Sony en Bethesda al jaren proberen games op een zakelijke manier aan de man te brengen, is Devolver steeds verder aan het doorschieten. Dit jaar vielen ze écht op!

DE PERSCO

Het duurde maar een kwartier, was niet live noch voor een echt publiek gepresenteerd en er werden maar twee games geshowd; desalniettemin was de Devolver 'Big Fancy Press Conference' een van m'n persoonlijke hoogtepunten van de E3 2017. De hele game-industrie werd er namelijk genadeloos in gepersifleerd, waarbij allerlei trends en plannetjes van uitgevers om hun zakken te spekken aan bod kwamen.

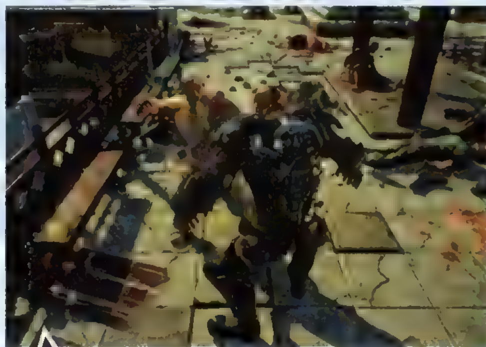
Suda51 was van de partij om verward te vragen wat de fuck Devolver eigenlijk is, de 'throwing money at the screen'-meme kreeg een bloederige afloop en alles werd aangevuld met volledig random shots van een overenthousiast neppubliek.

Na deze volledig gestoorde clusterfuck kwam een livestream gehost door idioten (plus een voormalig pro-worstelaar) die je eigenlijk moet zien om te geloven. Devolver Digital zette zich dit jaar meer dan ooit tevoren neer als de anti(christ)-uitgever.

DE STAND

Het is half elf 's ochtends; na een korte nacht sta ik met kleine oogjes op een parkeerterrein bij Devolver. Deze gekkies hebben zich geheel in eigen stijl afgesloten van de rest van de beurs om een unieke E3 ervaring te garanderen.

Ik zie een controlpad voor de game Genital Jousting met vier dildo's erop. Ik wrijf wat in m'n ogen. Yep, het staat er echt. Ik bestel een koffie, maar krijg een biertje in m'n handen gedrukt met een broodje worst ernaast. Had ik al gezegd dat het half elf 's ochtends was...? Ach, ja, ik rol maar mee, dit belooft een fijn dagje te worden.



REDEEMER

Als ik een caravan binnenstap op de Devolver parkeerplaats, krijg ik een zitplaats op een bank naast een blond meisje dat me vertelt dat ik Redeemer ga spelen.

Redeemer is een topdown beat 'm up over een supersterke experimenteel getrainde gast die tot het uiterste wordt gedreven als de monniken van het klooster waar hij verblijft bruut worden vermoord door militairen die naar hem op zoek zijn.

Het is een matige beat 'm up die vrij onlogische controls heeft en me na tien minuten al niet meer kan boeien.



MILANOIR

Gelukkig zit effe verderop een Italiaanse gast van Italo Games die me zijn game Milanoir wil laten zien, een pixelode aan de Poliziottesco, Italiaanse misdaadfilms uit de jaren 70. Geïnspireerd door de gameplay van Hotline Miami, sluip ik met hoofdrolspeler Piero door de steegjes van Milaan om in een bordeel op zoek te gaan naar ene Africana, en niet om thee mee te drinken, want Piero zwaait al gauw met een pistool. Als ik Africana poedelnaakt in een bad aantref met een andere vrouw en een shotgun, raak ik in een verhitte shootout. Daarna beland ik in meer shootouts en achtervolgingen in het supersfeervolle Milaan, daarna ook nog in co-op modus.

Ik ben verkocht, Milanoir is er eentje om in de gaten te houden.

ABSOLVER

Naast de redelijk simplistische games van Devolver had de ontwikkelaar ook een behoorlijk ambitieuze fightinggame staan met de naam Absolver. De ontwikkelaar noemt het een online combat RPG en na een korte introductie werd ik samen met een developer in een wereld gedropt waar ik behoorlijk verward weer uitkwam.

Je begint met het kiezen van een character die allemaal hun eigen special move, stances, moves en combo's hebben, en door het RPG-element kan je alle moves ook nog eens customizen en uitbreiden. Oh ja, en er zijn nog een zooi wapens ook!

Het gaat je úúúúren kosten om te wennen aan alle mogelijkheden die je tot je beschikking hebt en dus heb ik in de tien minuten die mij gegeven waren als een complete dwaas staan button mashen, want ik had werkelijk geen idee wat ik aan het doen was. Past wel bij Devolver... ✖



VOL GAS OP DE BEURSVLOER

In Los Angeles is het praktisch onmogelijk om te scheuren door de belachelijke hoeveelheid verkeer op de weg. Zelfs midden in de nacht staan er files, dus was het heerlijk voor Florian om helemaal los te kunnen gaan op de vele nieuwe racegames op de beursvloer.



FORZA MOTORSPORT 7

De Forza Motorsport games hebben er altijd vet uitgezien, maar Forza 7 doet er op de Xbox One X nog een flinke schep bovenop!

Forza 7 draait in native 4K op 60 frames per seconde en ziet er verbluffend mooi uit. Turn 10 heeft daarnaast nog veel meer tracks en voertuigen toegevoegd, waardoor het aantal nu staat op ruim zevenhonderd verschillende voertuigen.

Het speelt bovendien erg lekker met de realistische maar toegankelijke physics, zodat iedere racegame liefhebber ervan kan genieten, of je nou een hardcore sim of meer een arcade speler bent.



GRAN TURISMO SPORT

Het is ongelooflijk, maar GT Sport gaat grafisch nog over Forza 7 heen!

GT Sport is zonder twijfel de mooiste racegame ooit, maar levert wel in op de physics ten opzichte van andere racegames.

Er worden niet zulke grote stappen gemaakt door het team van Kazunori Yamauchi als het gaat om physics, waardoor GT Sport bijna old skool aanvoelt. Het is alsof je GT4 aan het spelen bent, maar dan met gruwelijk mooie graphics.

Het hele online gedeelte, inclusief echte online leagues, is dan wel weer heel erg vet; daar kunnen andere racegames nog een puntje aan zuigen.



PROJECT CARS 2

Zonder twijfel de allervetste racegame van de E3 dit jaar.

Project Cars 2 ziet er zeker niet lelijk uit, maar het is wel duidelijk dat ontwikkelaar Slightly Mad Studios zich meer richt op de physics en speelbaarheid dan op de graphics.

Het verschil in physics tussen GT Sport, Forza 7 en Project Cars 2 is verbluffend en het is duidelijk wie er met de titel 'real driving simulator' vandoor gaat. In Project Cars 2 gaat het iets minder om auto porno en juist volledig om de gameplay en ik kan niet wachten om hiermee m'n tanden weer in mijn stuurtje te zetten.

WRC 7

Vorig jaar werd WRC 6 keihard verslagen door DiRT: Rally, maar WRC 7 slaat nu terug met een veel strakkere en realistischere game.

Alles in WRC 7 is volledig opnieuw opgebouwd, niets is simpelweg overgenomen en dat komt de game zeker ten goede. De tracks hebben nu veel meer hobbels, zoals in het echt, waardoor de physics van de auto's ook een flinke update nodig hadden én gekregen hebben.

Daarnaast zijn de regels van de echte WRC sinds kort veranderd, waardoor auto's meer power mogen hebben en dat merk je direct in WRC 7, want holy shit, wat gaat het hard en wat zit het gevoel van snelheid er lekker in.



NEED FOR SPEED: PAYBACK

NFS: Payback vond ik de tegenvaller van de show als het gaat om racegames.

NFS: Payback heeft nog maar weinig te maken met racen, en des te meer met een actiefilm die je bestuurt. De actie in NFS: Payback is zo scripted geworden, dat je het idee krijgt een racegame on-rails te spelen en naar een over de top Michael Bay film te kijken. De game had net zo goed The Fast & The Furious kunnen heten, daarin gaat het ook meer om het spektakel dan om het racen zelf.



THE CREW 2

The Crew 2 was dan weer de aangename verrassing van de show!

Deel 1 was best vermakelijk, maar werd snel saai. Door de toevoeging van vele andersoortige voertuigen, zoals vliegtuigen en boten, valt er in The Crew 2 echter veel meer lol te beleven.

Voeg daaraan toe dat je nog steeds de gehele USA tot je beschikking hebt en je on-the-fly kunt switchen van voertuig, en je hebt een hit te pakken. Ik ga er in ieder geval een hoop uren in stoppen! ✖



KLEINE WONDERTJES



Wouter is langzamerhand in een ouwe rot aan het veranderen, dus die hele E3 gaat praktisch op de automatische piloot. Toch weet hij er nog genoeg plezier uit te persen, vooral als er shit gebeurt die hij niet zag aankomen...

TOP 3 WOUTER
SPIDER-MAN
ANTHEM
MARIO X RABBIDS KINGDOM BATTLE

MARIO X RABBIDS KINGDOM BATTLE



GELUKKIG GEEN GRAP

Mario neemt een paar Rabbids, die verkleed zijn als zijn bekende partners-in-platform, mee op sleeptouw door een avontuur met turn-based battles. Ik had het niet gekker kunnen bedenken.

Toch is het waar en mag Ubisoft een game ontwikkelen waarin je om de beurt tegen vijanden zoals een Garden Ziggy, Pirabbid Plant en Rabbid Kong moet vechten. En dat, dames en heren, gaat natuurlijk zo casual en makkelijk als het maar kan! Want ja, een combo van Rabbids en Mario moet toch zo kindvriendelijk mogelijk worden, nietwaar?

Nee, niet waar dus, want al in het derde speelveld werd ik (iemand die beide moderne XCOM-titels op de hoogste moeilijkheidsgraad heeft uitgespeeld en zelfs de oude delen ownde) genadeloos de grond in gemept door dikke Rabbids die blokken met zich meesjouwden. Waarschijnlijk had ik een gameplay-element gemist dat ik nodig had voor deze battle, want er zijn meer functies in deze game dan je zou denken, maar dan nog! Het is gewoon NIET makkelijk! En uitdaging is essentieel voor een turn-based game, waarmee ik er dus van overtuigd ben dat dit een fantastische game gaat worden voor de Switch bezitter!

STAR WARS BATTLEFRONT II

TOCH WIL IK GRAAG ALS JAR JAR SPELEN

Alsof er een scheur in de Star Wars realiteit zit, zie ik Rey met Darth Maul knokken in het Theed Royal Palace op Naboo. WTF is going on!

De Battlefront II multiplayer, dat is wat er gaande is! En hierin worden alle regels van canon en tijdsperioden aan de laars gelapt, waardoor ik deel uitmaak van een strijd tussen een leger clone troopers, geleid door dudes die eruitzien als imperial officers, en battle droids waar Boba Fett doodleuk tussen de rangen te vinden is.

Dat is natuurlijk een knotsgekke boel, maar voor de rest heb ik te maken met een doodserieus gevecht dat weergegeven wordt in ernstig mooie graphics. Het paleis op Naboo is belachelijk prachtig, de tank die de battle droids moeten escorteren door de straten van Theed is indrukwekkend als een malle en als een overpowered Darth Maul op je af komt snellen... dan zweet je peentjes in je trooperpakkie!

Revenge of the Dice

Ik moet eerlijk bekennen dat ik de vorige Battlefront best wel leuk vond, maar de verveling sloeg al vrij snel toe door gebrek aan progressie en daarbij horende unlockables. Maar door upgradable heroes en voertuigen, meer soorten modi, een groter aantal characters die de beschikking hebben over een groter scala aan powers, plus veel meer afwisseling dankzij het feit dat de game zowel uit de Original Trilogy, de prequels als de nieuwe films kan putten, zie ik dat met deel 2 niet zo snel gebeuren.

Nee, de multiplayer van Battlefront II is op alle fronten beter dan die van de voorganger, inclusief de terugkeer van classes en meer spacefights, waar ook nog eens een singleplayer bijkomt waar EA hoog op inzet. Als dit niet de Revenge of the DICE wordt, dan weet ik het ook niet meer...





SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

ZO NASTY DAT HET ONGEMAKKELIJK WORDT

Deze E3 was een feestje voor de turn-based liefhebber, want naast Mario X Rabbids en de aankondiging van een nieuwe add-on voor XCOM 2, was er nog dat mozzerfokkin smerige gescheurde kontgat.

Sure, deze game had eigenlijk al uit moeten zijn en dus is het een beetje raar dat ik hem noem als een van de hoogtepunten van deze E3. Maar mensen, de demonstratie die ik speelde was zo extreem grof, grappig en gestoord, dat ik mezelf gewoon gedwongen voel deze creatie praise te geven.

Het begint al met een mini-tutorial waarin je weer leert met je fart powers om te gaan en je een gevulde condoom van het plafond af moet ruften. Als loot krijg je daarvoor... eh ja, cum dus. Maar dat is nog mild vergeleken met het stukje gameplay waarin het onschuldige ventje dat je speelt, plus zijn buddy-superheld genaamd Captain Diabetes, een lapdance moeten doen op een stel dronken dwazen in een striptent. Mijn God, dat is ongemakkelijk! Je moet rondjes draaien met je pookje terwijl de jongetjes tegen de benen van de mannen schurken, en elke keer als je op vierkantje drukt, gaan ze ruften als een bukkende oma. Ik weet serieus niet of ik ooit zoiets ranzigs in een game heb gedaan!



Crackhoerige strippers

Maar het is niet alsof The Fractured But Whole alleen maar domme puberlol zonder inhoud biedt, want toen de battles begonnen, werd ik verrast door een vers aanvoelend knoksysteem waarin een leuke gimmick zat verwerkt.

De turn-based gameplay speelt zich af op een grid en de powers van je mannetjes kan je loslaten op een aantal blokjes in specifieke vormen om hen heen, vergelijkbaar met het briljante The Banner Saga. Met als grote verschil natuurlijk dat je het in deze South Park game opneemt tegen een bende crackhoerige strippers...

En net als ik denk dat deze grafsnollen het toppunt van vunzige vijanden zijn, schudt de grond en komt er een monster van een mama door de muur heen beuken. Het ding van deze eindbaas is dat ze real-time op je af komt, zich niets aantrekkend van de turn-based opzet, en je met één plof van haar immense reet hartstikke deaud bent. Dus moet je heel rap beslissingen nemen, terwijl je zo snel mogelijk naar het einde van het level moet gaan, onderwijl nog meer strippers kapot makend.

Het is een bijzondere belevenis, dat Fractured But Whole, want hoe vaak lachen we ons nou eigenlijk kapot om een game sinds de tijden van LucasArts voorbij zijn?



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

GEIL GUT ODER ETWAS

Bethesda is knetterlekker bezig met hun remakes. Want na het fantastische Wolfenstein: The New Order kwam het minstens zo vette DOOM, waarna we alweer in de houding staan voor het vervolg op B.J. Blazkowicz' meest recente avontuur.

Wat me vooral opviel aan The New Order is dat het zo ont-zet-tend goed geschreven is. Als zo'n actiefilm uit de jaren '80 die zichzelf nét serieus genoeg neemt om cool te zijn.

De game zit vol met interessante characters, B.J. zelf is een soort Captain America van awesomeness en daarnaast is de actie ook nog eens knalhard en superbevredigend. Heerlijk.

Gehandicapt

Deel 2 doet hetzelfde trucje gewoon nog een keer en introduceert meteen al aan het begin een interessant gameplay-element: onze Nazi-killer zit namelijk in een rolstoel en heeft daarom beperkte bewegingsvrijheid, terwijl hij binnen no-time de pijp uit gaat.

Dat het schrijfwerk ook weer on point is, bewijst de herintroductie van Seth Roth, de Joodse professor die we kennen uit de vorige Wolfenstein. De man heeft het over B.J. z'n 'schmeckle' en het al dan niet functioneren ervan nu hij in een rolstoel zit, terwijl er op de achtergrond Nazi's exploderen in de elektrische val die hij voor ze heeft opgezet.

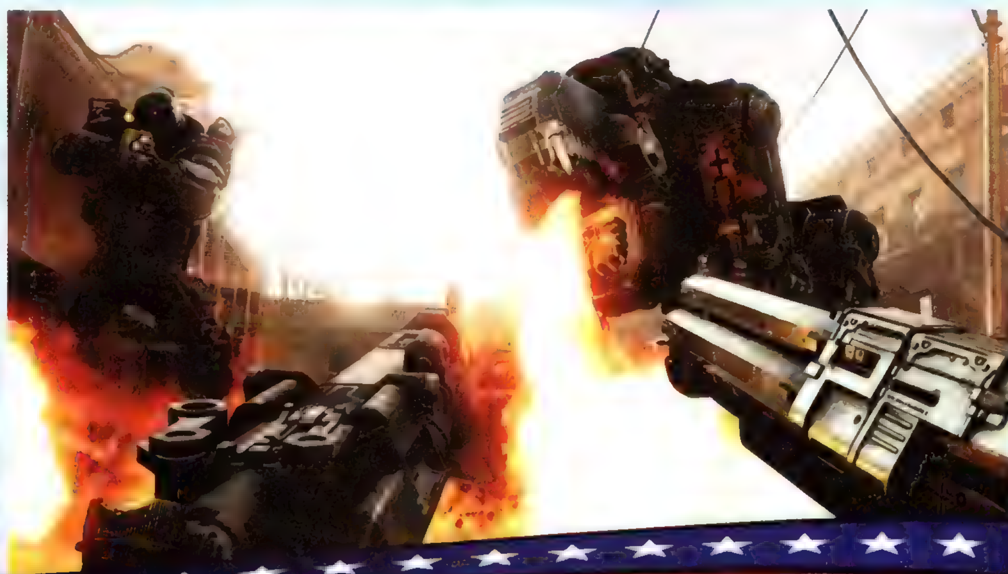
Voor een game is dit een niet minder dan geniaal stukje dialoog en zolang er nog geen The Last of Us 2 in zicht is, zal The New Colossus het beste zijn wat gameverhalen (in shooters, want er bestaat nog zoiets als Life is Strange) te bieden hebben de komende maanden! ✖

TOP 3 FAVORIETE MOMENTEN

① **Xbox One X.** Ik ben aardig onder de indruk van de kracht van de nieuwe Xbox en werd heel vrolijk van hoe de games eruitzien op een vette 4K HDR TV. Ik ren sowieso naar de winkels op 7 november!

② **ID@Xbox party.** Ik snap nog steeds niet hoe we ons naar binnen hebben gebluft op het Xbox feest voor developers. Ik heb in tijden niet zo hard gelachen als toen we hadden bedacht dat we als ontwikkelaars aan Baby Elephant Driver werkten.

③ **De Trico knuffel.** Toen ik bij Sony behind closed doors de Trico knuffel zag liggen, heb ik een willekeurige PR-dude van Sony zo gek gemaakt dat hij bijna geen andere keuze had dan het beest aan mij te overhandigen. Schattigste goodie ooit.



ONWAARSCHIJNLIJK VETTE GAMES OP DE E3 2017

TE MOOI OM WAAR TE ZIJN

Natuurlijk beloven uitgevers ons de wereld op de E3, want niet voor niets is dit de grootste gamebeurs op deze aarde. Maar soms moet je effe door alle mooie woorden heen prikken, om vervolgens met je vingers in de bullshit te belanden...





DAYS GONE

Tijdens de E3 van 2016 blies Sony hoog van de toren met een gameplaydemo van Days Gone, waarin de hoofdrolspeler werd achtervolgd door horden zombies die als een vloedgolf over alles en iedereen heen tuimelden om de speler te grazen te nemen. Het waren indrukwekkende beelden, maar de stilte die daarna rondom de game neerdaalde, was ook vrij indrukwekkend.

Het werd al snel duidelijk dat we zouden moeten wachten tot deze E3 om meer over de game te weten te komen. En inderdaad kregen we een gameplaydemo te zien die meer liet zien van de game en zo werd een beter beeld gegeven van wat Days Gone wil zijn.

Wat vooral opviel was de grafische pracht en praal, met een bosrijke omgeving om van te smullen en vergezichten waar je U tegen zegt. Ook de zombies (ze heten overigens Freakers) waren weer aanwezig; een wat kleiner groepje weliswaar, maar toch; we zagen hoe je ze kunt gebruiken als wapen en we zagen dat je er in een poep en een zucht een vijandelijk kamp mee kunt uitschakelen.

Uitgeblust

Voor het tweede gedeelte van de demo mag ik mee achter de schermen, en nieuwsgierig stap ik een hokje in met de ontwikkelaars die me live een andere playthrough van hetzelfde stuk willen laten zien.

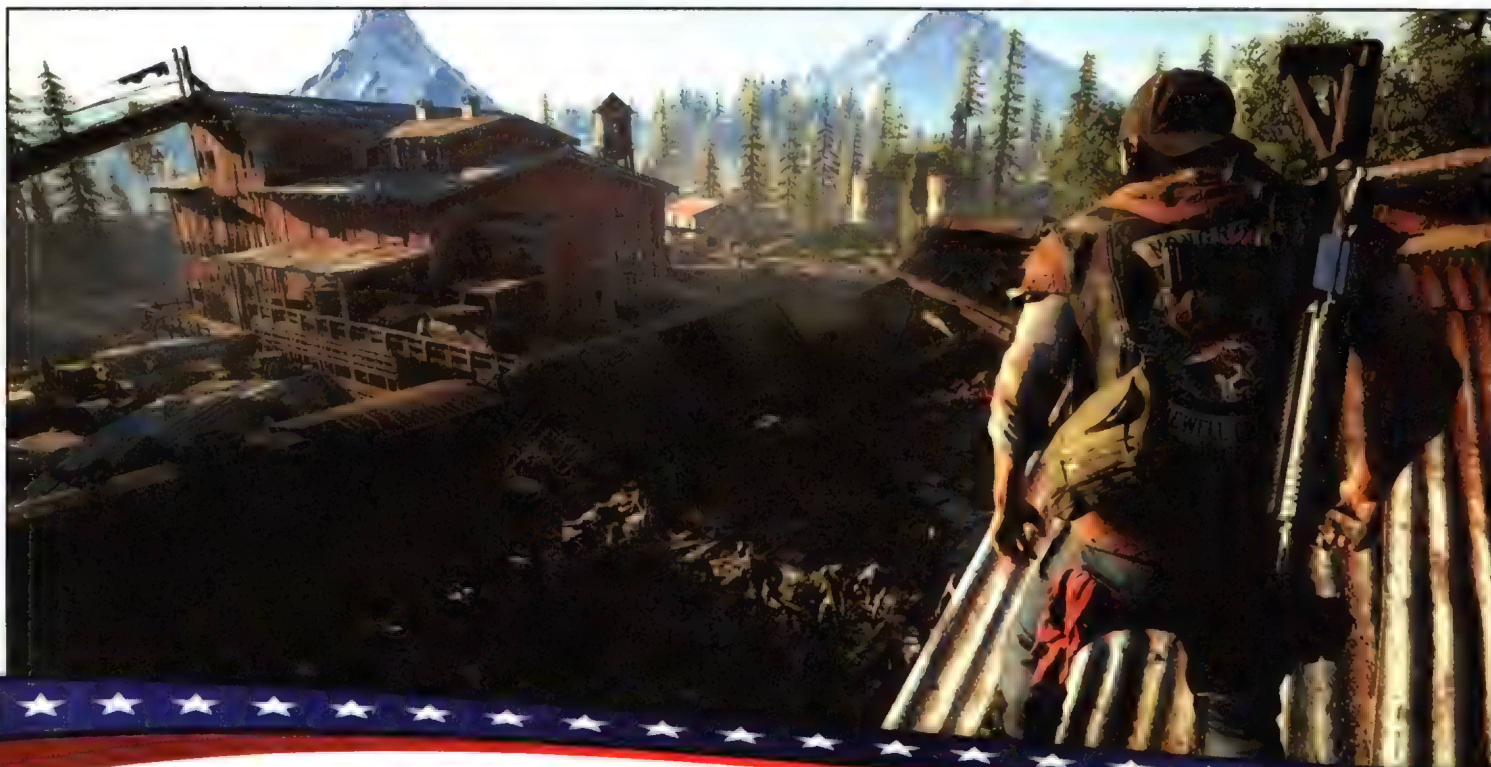
Wat me direct opvalt, is de uitgebluste indruk die de mannen van Bend Studio maken. Natuurlijk, iedereen wordt geleefd op de E3, maar de eerste keer dat je je game direct kunt tonen aan de pers op de eerste dag van de beurs...? Al snel merk ik dat de demo die we tijdens de persconferentie zagen een flink opgepoetste versie is van de werkelijkheid. De game ziet er in de playthrough namelijk stukken minder goed uit: de visuals zijn vlakker en de framerate is instabiel.



De gameplay toont wel een aantal interessante dingen: zo wordt het crafting systeem uitgelegd, zie ik stukken van de skilltree, kom ik erachter dat je motor en wapens te upgraden zijn en zie ik meer van het combatsysteem.

Het zijn stuk voor stuk dingen die me qua gameplay ietwat geruststellen, maar ik kan er met mijn hoofd niet bij dat het er voor nog niet de hélft zo vet uitziet als de demo tijdens de persconferentie, dat de AI zeer te wensen overlaat en dat de framerate zo ontzettend instabiel is dat dat waarschijnlijk de reden is voor het gebrek aan een 'horde' Freakers in deze playthrough.

Ik bekijk de mannen van Bend Studio nog eens en ik besef dat ze niet gewoon moe zijn, maar doodsbang dat ze Days Gone niet tijdig op niveau krijgen en binnen afzienbare tijd kunnen releasen...





METRO EXODUS

We hebben het allemaal gezien, we hebben allemaal met open mond zitten staren en we hebben waarschijnlijk ook allemaal onze twijfels gehad. Want de gameplay van de nieuwe Metro ziet er wel heul scripted uit!

Een flink deel van de getoonde gameplay van Metro Exodus lijkt duidelijk in scène gezet, wat waarschijnlijk de reden is dat de titel zo hard van het scherm spat. 'In-engine gameplay' noemen ze zoiets, wat eigenlijk betekent dat de engine deze pracht en praal in theorie aankan, maar dat je het niet per se op deze manier in de game zal tegenkomen.

Maar wat is nu eigenlijk de deal? Want in de trailer zien we zowel benauwende secties onder de grond (wat behoorlijk lineair overkomt) als een gedeelte dat zich in de open, radioactieve lucht afspeelt. Is het nou een open-wereld game, of een Metro zoals we gewend zijn?



Combinatie

Tja, waarom kan het niet allebei? Veel van de mensen die bij ontwikkelaar 4A Games werken, hebben namelijk S.T.A.L.K.E.R. gemaakt, een game die heel veel gemeen heeft met Metro (je moet overleven in een door nucleaire bommen vernietigde omgeving, sprokkelend naar ammo en die shit is best wel eng), maar dan een soort van open wereld is.

Dus wordt Metro Exodus een combinatie van beide games: lineaire levels onder de grond worden afgewisseld met meer open gameplay in de wijde, fucked up wereld.

Zoals 4A Games zelf zegt: "We spent ten years in the tunnels, everybody was like, let's do something more, let's smell the air."

Of het er echt zo pretty uit gaat zien? Nou, het zou me eigenlijk niets verbazen. Die knakkers van 4A Games zijn namelijk best wel meesterontwikkelaars, ondanks dat ze altijd beperkte middelen hebben gehad, vooral op technisch vlak. En nu ze de backing hebben van Microsoft om voor de Xbox One X te ontwikkelen, zijn die beperkte middelen waarschijnlijk verleden tijd! Dus misschien toch niet te mooi om waar te zijn?





TOP 3 DOMPERS

1. **Slaapgelegenheid.** Het appartement was totaal sfeerloos, maar vooral het twijfelaartje waar ik met Tjeerd in moest liggen, was belachelijk en de 'slaapbank' was niet veel beter. Ik heb ongeveer tien uur geslapen, in de hele week!
2. **Verrotte eieren?** Ik weet nog steeds niet zeker of het aan het ei lag, maar ik was een complete dag volledig van het padje en heb arm in arm gelegen met de WC. Een dag ziek in L.A. tijdens de E3, helemaal kut.
3. **Drukte op de eerste dag.** Helemaal prima als er ook wat gamers naar de E3 komen, maar zeker op de eerste dag leek het wel Gamescom.



BEYOND GOOD & EVIL 2

De CGI-trailer van Beyond Good & Evil 2 zit ramvol verwijzingen en fan-voedsel, en doet qua stijl denken aan Animal Farm meets Blade Runner via Star Wars.

Het knappe staaltje plagerij is vooral bedoeld om een sfeerimpressie te geven, hoewel de jetpack en de grijpklauw van de aap wel hint naar gameplay. Bovendien is de groep ruimtepiraten waar deze monkey bij hoort vermoedelijk een groepje tuig waar de speler bij wil horen, en waarvoor hij zich omhoog moet werken in deze wereld vol genetisch gemodificeerde mens-dieren.

Oh, en die wereld is trouwens een shared world, zo wordt beweerd!!! Yup, Beyond Good & Evil 2 moet een Destiny-GTA in space worden, iets dat niet alleen heel ambitieus lijkt, maar ook... ehm, misschien te mooi is om waar te zijn?

Vooralsnog hoeven we ons hier echter niet druk over te maken, want de ontwikkeling van dit langverwachte vervolg (van een game die, laten we eerlijk zijn, toch vooral een perslievelingetje was) is volgens Michel Ancel himself 'nog maar amper begonnen'. »





ANTHEM

BioWare doet Destiny, dus raffelden ze hun laatste Mass Effect deel maar effe af. Is dat wat er aan de hand is? Laten we eerst onze eventuele zure gevoelens over Andromeda loslaten en blij zijn om het feit dat het 'A Team' van BioWare aan Anthem werkt.

Ik heb in ieder geval goede hoop dat deze nieuwe franchise meer de kwalitatieve kant van Dragon Age: Inquisition en Mass Effect 2 opgaat dan die van, tja, Andromeda en Dragon Age 2. De eerste gameplay-beelden beloven in ieder geval veel, met gezichtsanimaties die praktisch het tegenovergestelde zijn van die van Andromeda, zo goed als ze eruitzien, terwijl de third-person gameplay in de exosuits wel weer veel op de meest recente Mass Effect lijkt. Eh, maar ook beter.

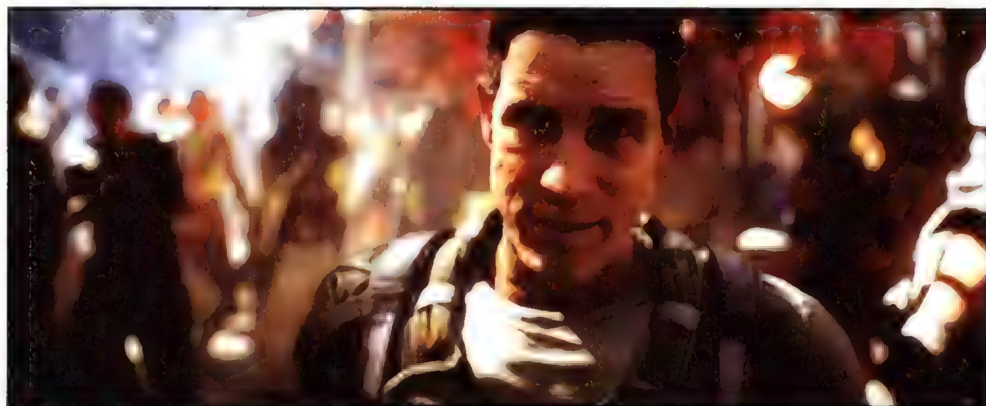
Je bent namelijk een flink machtige papi in zo'n pak, een outfit die qua functionaliteiten en looks lijkt op de sweet spot tussen een mech en Iron Man.

Wow-momenten

Terwijl de 'freelancer' in de demonstratie op pad gaat in een quest om collega's te redden, wordt er een prachtige, jungle-achtige wereld ontdekt. 'Wow'-momenten ontstaan als de demo-dude in het water duikt, want de prachtige Deadlight Caverns waarin hij belandt, worden op magische wijze verlicht door blauwe koraalriffen, terwijl kogels die het wateroppervlakte doorbreken, sporen van bubbels achterlaten.

Maar ook in vernietiging lijkt Anthem goed te zijn, want als er een lanceerinstallatie uit de exosuit vouwt die een regen aan raketten dropt op een groep vijanden, zien we explosies die... tja, misschien wel te mooi zijn om waar te zijn? Net zoals de storm die later woedt, compleet met palmbladeren en ander jungle-afval dat rond geblazen wordt. Een weersomstandigheid die ook weer doet denken aan Andromeda, aangezien diens onweer uit het begin van de game schril afsteekt tegen Anthems grafische krachtpatserij.

Hhhhmmm, misschien is het toch lastig om niet zuur te zijn als Mass Effect/BioWare-fan...





TOP 3 FAVORIETE MOMENTEN

1. **iD@Xbox party crashers.** En ineens stonden we cocktails te klatsen op een besloten Xbox rooftoppartijtje voor indie ontwikkelaars, ondanks dat we niet op de lijst stonden en nog nooit een game hebben gemaakt.
2. **Vliegtuig aansluitingen gehaald.** We moesten heen- en terugreis van de E3 overstappen in Washington en hadden daar beide keren precies te weinig tijd voor.
3. **Xbox One X aangekondigd.** Je kunt van de exclusives zeggen wat je wil (die waren niet zo indrukwekkend), maar deze nieuwe console is wel effe andere koek, hoor. Ik ben enthousiast over deze krachtige doos.



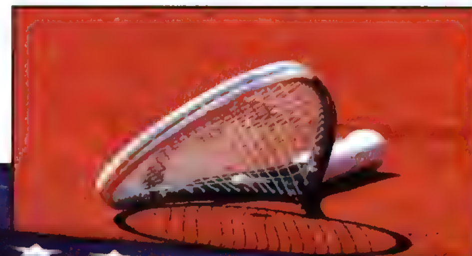
GEEN BAL TE ZIEN VAN WORLD TOUR TENNIS!

Het is alweer zes jaar geleden dat de laatste Top Spin is uitgekomen, een serie die ik echt helemaal kapot heb gespeeld. Onbewust ben ik dus eigenlijk wel weer klaar voor een nieuwe fijne ballenmepper, en toen ik een week voor E3 werd gebeld dat er hard wordt gewerkt aan een spirituele opvolger van... zei ik dan ook snoeihard: "JA, plan die afspraak maar voor me in!"

Daar zat ik dan, in LA, te wachten op mijn afspraak voor World Tour Tennis. Een lekker potje Tennis spelen, ik was er helemaal klaar voor.

De man die Top Spin 4 had gemaakt, schoof aan mijn tafel en vertelde me over World Tour Tennis. Inderdaad, vertelde. Hij had geen groot scherm onder zijn arm, of een controller. Hij had niks om me te laten zien. Geen screenshotje op zijn telefoon, geen sticker van het logo... helemaal niks! Daar zit je dan met je goede gedrag, te luisteren naar een verhaal hoe Nadal is gelaserscanned en straks snoeihard een bal over het net gaat meppen in World Tour Tennis. Mooie woorden, dat zeker, maar ik ben meer van het zien dan van het geloven.

Dit was trouwens voor het eerst in mijn twaalf jaar E3, dat ik een presentatie heb gekregen zonder ook maar iets te zien van de game in kwestie, en dat is ook wat waard.



BESTAAT VIRTUAL REALITY NOG?



Als grote VR-liefhebber doet het pijn om te zeggen dat het aanbod in L.A. karig was dit jaar. Okay, de VR-headsets kwamen pas in 2016 op de markt, maar het is wel duidelijk dat VR nog effe tijd nodig heeft om een succes te worden.





WAAR WAREN OCULUS EN HTC?

Sony was zo ongeveer de enige die iets met VR deed dit jaar, al waren er hier en daar nog wat kleine developers die een leuke VR-game hadden staan.

De grote afwezigen waren Oculus Rift en HTC Vive, die dit jaar niet eens een eigen stand hadden! De headsets waren hier en daar wel te vinden, maar hoe hard ze vorig jaar ook roeptoeterden, dit jaar fluisterden ze niet eens.

Het is bizar dat Oculus en HTC er niet waren om VR de push te geven die het zo hard nodig heeft, maar waarschijnlijk zijn ze te druk met de volgende generatie headsets, die al een tijdje in ontwikkeling is. VR moet draadloos en dat is exact wat er in de pijplijn zit. Toch vraag ik me nog steeds heel hard af waar de games blijven.

Leuk hoor dat er alweer vettere hardware aankomt, maar zonder vette software gaat het nooit lukken met VR. Het is het kip en het ei verhaal, maar ik blijf zeggen dat zolang developers de gok niet nemen, het nooit iets gaat worden met VR. De potentie spat er nog steeds vanaf, maar ik had zeker verwacht dat we rond deze tijd in ieder geval wel een paar echte system sellers zouden hebben. Volgend jaar dan maar? Ik hou m'n hart vast.

DRIE VETTE VR-GAMES



THE INPATIENT

Er waren gelukkig wel een paar toffe VR-games te vinden op de E3, waaronder The Inpatient, Bravo Team en Archangel.

The Inpatient is een prequel van Until Dawn en speelt zich zestig jaar voor de gebeurtenissen van Until Dawn af. Als speler zit je vast in het bekende psychiatrisch ziekenhuis, The Blackwood Pines Sanatorium, waar een enge dokter probeert je geheugen terug te krijgen. In de visioenen die je hebt, merk je al snel dat je juist op de vlucht was voor de dokter en de toon is gezet.

Ik ben me een aantal keer volledig de tyfus geschrokken, vooral in het laatste visioen van de demo. Gruwelijk spannend, echt!

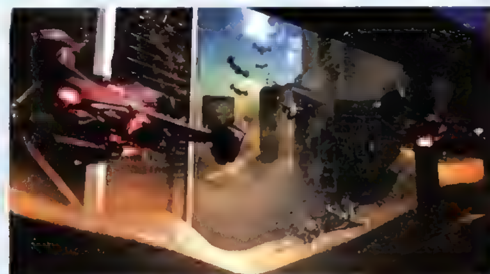


BRAVO TEAM

Bravo Team is een co-op cover-based first-person shooter, oftewel een soort next-gen Time Crisis, die je in co-op met de VR gun uit Farpoint kunt spelen.

Het doel is om iedereen af te knallen en je kunt als speler schuilen achter verschillende objecten en naar andere plekken teleporten om de vijand te flanken.

De game ziet er wat simplistisch uit, maar is erg vet om in co-op te spelen. Het schieten met de gun in VR werkt fantastisch en de actie is lekker hectisch, waardoor je echt moet samenwerken.



ARCHANGEL

The Inpatient en Bravo Team worden verzorgd door het ervaren Suppermassive Games, maar Archangel wordt gemaakt door het gloednieuwe Skydance Interactive en was minstens zo vermakelijk.

In de game is de mensheid zo goed als uitgeroeid door schietgrage aliens, maar jij als hoofd van de resistance moet daar een stokje voor steken. Dat doe je door plaats te nemen in de gruwelijkste mech die ik ooit in VR heb gezien en op alles te schieten dat beweegt. Je hebt een mitrailleur in de ene hand en een rocketlauncher in de andere, maar je kunt ook je gigantische vuisten gebruiken om alles en iedereen te slopen.

Ik voelde me oppermachtig in Archangel en hoop dat de volledige game net zo vermakelijk wordt als de demo die ik heb gespeeld. ✖







VERRAST DOOR NI



Tijdens zijn zesde E3 kon Tjeerd maar niet genoeg krijgen van Sea of Thieves, zijn game van de show. En ondanks dat het aantal verrassingen dit jaar wat tegenviel, zaten er tussen de voorspelbare games zeker een paar toffe titels die hem enthousiast hebben gemaakt.

TOP 3 TJEERD

SEA OF THIEVES
ANTHEM
STAR WARS: BATTLEFRONT II

CALL OF DUTY: WWII

REBOOTS ON THE GROUND

De Tweede Wereldoorlog is in de vorige generaties games uitgebreid aan bod geweest, misschien zelfs uitgekauwd, maar de laatste jaren hebben we er weinig meer van kunnen proeven. Daarom vond Sledgehammer het wel weer eens tijd om deze uitgekauwde periode met moderne techniek tot leven te wekken, en dat doen ze met verve.

Het lijkt alsof Sledgehammer de reeks een reboot geeft. De game voelt niet meer zo gehaast als de vorige Call of Duty games; het tempo gaat een stukje terug, de dubbeljumps, wallruns en futuristische laserwapens maken plaats voor ratelende machinegeweren, kruipen in de modder en kapotgebombardeerde gebouwen in Europa.

Het schieten gaat fenomenaal; het voelt op een goede manier zwaar aan, het geluid is weergaloos en er is een multiplayer modus bijgekomen die perfect past bij de oorlog waarin we ons bevinden.

Warmode is een asymmetrische modus, waarin een aanvallende en een verdedigende partij een zenuwslopende strijd leveren om verschillende punten in een langwerpige map. Zo moet je in de map die ik heb gespeeld met de geallieerden eerst een hoofdkwartier van de Duitsers zien te overmeesteren, dat de Duitsers juist weer met alle macht verdedigen. Als dat is gelukt, trekken de Duitsers zich terug, terwijl de geallieerden een brug dienen te repareren voor een tank die eroverheen moet. Met bosjes vallen jij en je teamgenoten neer als je weer een wanhopige poging doet, maar als het dan uiteindelijk lukt, kun je verder... mét een tank.



Het lijkt een briljante toevoeging aan de standaard game modi en dankzij de sfeer die nu al aan alles voelbaar is, kijk ik eindelijk weer eens uit naar een nieuwe Call of Duty. Nu maar hopen dat ze het niet verneuken.

DESTINY 2

HETZELFDE MAAR DAN BETER

Zelden heb ik een game gespeeld met zulke heerlijke core gameplay als Destiny. Het is dan ook die gameplay die mij vele uren lang wist te boeien, ondanks dat de game vooral een grindfest was.

Gelukkig kwam ik er vrij snel achter dat je als Destiny speler meer plezier beleefde als je een paar maanden achterliep, want tegen die tijd had Bungie de meeste kinkjes uit de kabels gehaald, nadat de echte hardcore spelers als Simon er al honderden frustrerende uren in hadden gestopt. Ik heb daarom nooit die intense haatmomenten gekend, maar vooral veel plezier beleefd aan deze game. Toch heb ik ook tientallen uren verspild aan hopeloze missies voor bepaalde wapens en miste ik eveneens de feeling met het verhaal dat nooit lekker uit de verf kwam.

Het ziet ernaar uit dat Bungie heeft geleerd van de eerste jaren Destiny door met deze halve reboot iets neer te zetten waar je wél vanaf het begin een bevredigende ervaring mee kunt hebben.

De eerste missie die ik speelde, biedt in ieder geval een belevenis waarbij je vanaf het eerste moment het idee hebt dat je wordt ondergedompeld in de volledige Destiny ervaring, met spectaculaire cutscenes, zoals de Tower die voor je ogen wordt vernietigd. Door alles wat er om je heen gebeurt, krijg je daadwerkelijk het gevoel dat iederéén in deze wereld worstelt met deze allesvernietigende oorlog.

Daarnaast lijken de veranderingen op het gebied van wapens ook een verbetering, maar blijft de multiplayer precies hetzelfde (nooit echt mijn favoriet geweest).

Destiny 2 lijkt op de meeste fronten een verbeterde versie van het eerste deel te worden, en dat is voor mij voorlopig wel genoeg.



...TENDO EN REBOOTS

SUPER MARIO ODYSSEY

PETJE AF VOOR MARIO

Ik ben geen grote Nintendo fan. Ik vind de games leuk, maar niet leuk genoeg om er een console voor aan te schaffen. Geen kwijl van mij dus op de Switch controller toen ik voor 't eerst Super Mario Odyssey ging spelen.

Ik ging er zelfs vrij sceptisch in, want ik vond de werelden waar Mario in Odyssey in rondloopt en springt maar een beetje kaal en ongeïnspireerd en het petje een van de meest kutte 'power-ups' in een Mario game ooit.

Gek genoeg verraste de wereld mij al snel met afwisselende platform gameplay, leuke trucjes en, verrek, het petje veroverde zelfs een plekje in mijn hart. Door de manier waarop je tegenstanders of NPC's over kunt nemen met dat hoofddeksel krijgt de gameplay een nieuwe dimensie en kun je obstakels op meerdere manieren overwinnen. Zo kun je nog steeds met Mario van bewegend platformpje naar een ander bewegend platformpje springen terwijl je wordt achtervolgd door zo'n kogel, maar je kunt die kogel ook overnemen zodat je helemaal niet meer hoeft te springen en gewoon over de obstakels kunt vliegen. Daarnaast heb je complete 2D segmenten in de 3D levels, waardoor je om wordt getoverd tot een 2D pixel-Mario en je op de klassieke manier door kunt gaan. Tel daarbij op dat je heuse quests kunt krijgen, allemaal verschillende pakjes kunt aantrekken, en ik ben eigenlijk heel erg blij met deze Mario, tegen mijn verwachting in. Slechte inschatting van me, dus misschien moet ik maar kappen bij PU en als loodgieter aan de slag.





TOP 3 DOMPERS

❶ **World Tour Tennis.** Niks zien van de game als je een demo krijgt. Geen trailer, geen screenshot, geen logo. NIKS!

❷ **Slechte conditie.** Ik was kapot na de epische sprint door de terminal van Washington. Te krappe vliegtuig aansluitingen zijn bout.

❸ **Publiek.** Het was zo pokke druk op de beursvloer, dat je er nu nog een kwartier langer over deed om van de ene hal naar de andere te schuifelen.

LAWBREAKERS

ONWERKELIJK SOEPEL

Vorig jaar speelde ik ook al met Lawbreakers op de E3, in een klein hokje achteraf naast de Nederlandse ontwikkelaar Arjan Brussee die me een alpha versie liet zien van de game. En ze hebben afgelopen jaar niet stilgezeten bij Boss Key.

De versie van Lawbreakers die ik dit jaar speelde, maakte duidelijk dat er sinds E3 2016 een hele berg werk is verzet aan de game en dat dit weleens een grote hit kan worden in shooterland.

Lawbreakers is een hero shooter waarin skills een belangrijke rol spelen; elke held heeft zijn of haar speciale abilities, maar het belangrijkste is nog altijd hoe je die abilities inzet en hoe goed je aim is.

De afgelopen maanden is er een handvol helden bijgekomen en is de gameplay flink bijgeschaafd, en ik moest door de flow en lekkere feel vaak denken aan Unreal Tournament, niet geheel toevallig ook het werk van Cliff Bleszinski, de man die samen met Brussee werkt aan deze game.



Ik heb nog niet heel veel gespeeld met Lawbreakers, maar hij komt zeker op mijn verlanglijstje om in augustus te reviewen.

ANTHEM

SOCIAAL MET VERHAAL OOGT FENOMENAAL

We kennen BioWare vooral van de goed doorwrochte verhalen in hun games, maar wat we tot nu toe van Anthem hebben gezien, focuste vooral op een intrigerende wereld, actievolle momenten en locaties om te ontdekken.

Anthem moet een shared world game worden, zoals we bijvoorbeeld al kennen van Destiny, en dit sociale element kenden we nog niet van BioWare. Het is duidelijk dat aan Anthem is gewerkt over de rug van Mass Effect: Andromeda, en dat geeft deze frisse IP, met z'n spectaculaire gameplay en fantastische graphics (met name de gezichtsanimaties) een lichtelijk zuur tintje. Maar goed, laat ik Andromeda maar effe verdrinken in dat water onder de brug, want Anthem ziet er fenomenaal uit! De wereld waarin je samen met je vrienden in rond kunt banjeren en vliegen in je awesome, customizable exopak, knalde werkelijk van het beeldscherm; de veranderlijke weerseffecten waren indrukwekkend en de combat was om te smullen.

Ik ben in ieder geval razend enthousiast over het idee achter Anthem en ik kan niet wachten totdat we meer te zien krijgen van deze game en dan vooral van de verhalen die BioWare wil vertellen. Hopelijk is deze game meer dan een idee, want ik ben super hyped! ✖



FLORIANS HARDWAREHOEK



CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

In de Hardwarehoek van deze maand laat Florian vooral zijn oren het werk doen. Hij checkt een zeer comfortabele Logitech headset en de even meesterlijke als peperdure Dolby Atmos soundbar van Samsung.

LOGITECH

G433 HEADSET



LOGITECH TIMMERT AL JAREN LEKKER AAN DE WEG ALS HET GAAT OM AUDIO HEADSETS, EN MET DE G433 ZETTEN DE ZWITSERS EEN NIEUWE STANDAARD IN HET MIDDENSEGMENT. DIT IS VANAF NU MIJN NIEUWE FAVORIETE 7.1 SURROUND HEADSET VOOR DE PC!

Het design van de G433 is anders dan we gewend zijn van headsets, met stof over de hele cups. Het is een mesh materiaal en de headset is in het zwart, rood en blauw verkrijgbaar. Het geeft de headset een hippe look en ik vind het design zeer geslaagd.

De G433 voelt licht maar toch stevig aan en zit comfortabel op je hoofd. De druk die de headset geeft, is in mijn geval precies goed en de cups zijn groot genoeg om over mijn Dombo oren te vallen. Het mesh materiaal schuurt een beetje, maar gelukkig geeft Logitech er nog twee cups bij, met een zachte suède-achtige stof. Ik kon de headset zonder probleem een paar uur lang comfortabel op m'n hoofd hebben.



Surround simulatie

Net als de high range headsets gebruikt de G433 40mm drivers die, samen met de Pro-G software, zorgen voor een geweldig geluid.

Je krijgt er verschillende kabels bij, waaronder 3.5mm mini-jack en USB-kabels, maar ook een speciale USB-dongle, waarmee je gebruik kunt maken van DTS: X op je PC. Dan komt de headset echt tot leven!

Door de techniek simuleert Logitech verschillende speakers om je heen, alsof je in een vette surround setup staat. Het werkt als een malle en het is jammer dat je het alleen maar op de PC kunt gebruiken en niet op de consoles, ondanks dat de headset door de mini-jack aansluiting natuurlijk gewoon werkt op je PS4, Xbox One, Switch, telefoon enzovoort.

Eigenlijk is het enige nadeel van de G433 dat hij niet draadloos is, dat zou de headset zo goed als perfect hebben gemaakt. Ik ga ervanuit dat Logitech al bezig is met een draadloze versie, maar tot die tijd is het genieten geblazen met de G433 in zijn huidige vorm.

PRIJS: € 129,-

SAMSUNG

HW-K950 SOUNDBAR

IN BIOSCOPEN GENIETEN WE AL TIJDEN VAN DOLBY ATMOS, MAAR OMDAT ER BIJ DIT SYSTEEM NIET ALLEEN SPEAKERS OM JE HEEN STAAN, MAAR OOK IN HET PLAFOND ZITTEN, WAS DIT THUIS NIET PRAKTISCH.



Tot nu toe moest je altijd zelf aan de gang met peperdure receivers en speakers, maar Samsung en een aantal andere fabrikanten passen Dolby Atmos nu op een gebruiksvriendelijkere manier toe, door het geluid via het plafond te weerkaatsen. Dit wordt in het geval van de HW-K950 gedaan door drivers die naar boven gericht staan in de soundbar in combinatie met de draadloze achterspeakers.

Het resultaat is verbluffend en na wat tweaken, lijkt het werkelijk alsof er speakers boven je hoofd in het plafond zitten en krijg je de allerbeste surround ervaring.

Het verschil tussen Dolby Surround en Dolby Atmos is gigantisch en de HW-K950 levert daarbij een meesterlijke geluidskwaliteit. Ik weet echt niet of het me lukt om mijn spaarrekening niet te plunderen, zeker omdat de Xbox One X ondersteuning gaat krijgen voor Dolby Atmos!

Nadelen van de HW-K950 zijn dat er maar twee HDMI-ingangen op zitten, dat de achterspeakers af en toe een buzzend geluid geven door de draadloze connectie, dat er (nog) geen DTS: X support is en bovenal de torenhoge prijs. Ik moet dus nog effe wachten, want ik ben hard aan het sparen voor een veel te dure TV, maar als ik het geld zou hebben...

PRIJS: € 1099,-





TOP TIEN

DUURSTE GAMES PER SPELSYSTEEM

Als Graddus één ding leuker vindt dan games spélen, dan is het games verzamelen. Van elk systeem wil hij de beste, obscuurste en meest waardevolle hebben, waaronder de titels in deze Top Tien. Nu alleen nog even loonsverhoging vragen!



IK BEHANDEL ALLEEN EUROPESE PAL-RELEASES, DUS GEEN IMPORT, BOOTLEGS OF SPECIAL/LIMITED EDITIONS. DE PRIJZEN ZIJN VOOR COMPLETE GAMES (MET BOEKJE EN DOOSJE)!

10 JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS (XBOX)

Af en toe duikt er een titel op waar je, zelfs als doorgewinterde verzamelaar, nog nooit van gehoord hebt. Jurassic Park: Operation Genesis is zo'n game. Ik dacht altijd dat Shenmue II de 'waardevolste' Xbox game was, maar kennelijk is het deze - naar verluidt redelijk leuke - Jurassic Park meets SimCity crossover.



Prijs: 35 euro

9 METROID PRIME: TRILOGY (WII)

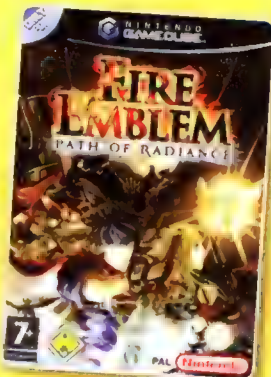
Op een of andere manier zijn games die voor Nintendo consoles uitkomen vaak geliefder en meer collectable dan die voor, ik zeg maar wat, de Xbox of PlayStation. De Wii is daarop geen uitzondering. Uitschieter is Metroid Prime: Trilogy, waar Nintendo echt vééééél te weinig exemplaren van produceerde...



Prijs: 60 euro

8 FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE (GAMECUBE)

Fire Emblem bewijst de onvoorspelbaarheid van de retromarkt. Pakweg tien jaar geleden keek niemand ernaar om, maar door het recente succes zijn ook oudere Fire Emblems ineens hot. Neem Path of Radiance voor de GameCube, waar je anno 2017 flink wat flappen voor moet neertellen!



Prijs: 100 euro

7 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (PLAYSTATION)

Meestal bepaalt zeldzaamheid de waarde van een game, al draait het soms ook puur om kwaliteit. Symphony of the Night is bijvoorbeeld eenvoudig verkrijgbaar, maar toch betaal je steevast de hoofdprijs. Het is dan ook de beste Castlevania ooit en voor zo'n iconische serie zegt dat heel veel.



Prijs: 150 euro

6 CONKER'S BAD FUR DAY (NINTENDO 64)

Conker's Bad Fur Day verscheen laat in de N64 levenscyclus en verkocht daardoor relatief matig. Dat, gekoppeld aan het feit dat het gewoon een geweldige game is, zorgt ervoor dat de prijs de laatste jaren explosief stijgt. Pro tip: wil je Conker spelen zonder noodzaak tot een tweede hypotheek? Koop Rare Replay!



Prijs: 200 euro

5 PANZER DRAGOON SAGA (SEGA SATURN)

Na het succes van de Mega Drive ging het bergafwaarts met SEGA. De Saturn kon niet op tegen de Nintendo 64 en (vooral) de PlayStation, en het apparaat stierf een stille dood. De beste Saturn game is zonder twijfel Panzer Dragoon Saga... En yep, het is tevens de duurste!

Prijs: 250 euro





4 KID DRACULA (GAME BOY)

Negentig procent van alle Game Boy games is letterlijk nog geen tientje waard, maar die ene parel hé, daar draait het om. Zoals Kid Dracula, een schattige Castlevania spin-off die (zeker compleet) insane duur is. Graai dus zeker effe in die Game Boy bak op Koningsdag en/of gamebeurzen: wie weet heb je beet!

Prijs: 300 euro

3 STADIUM EVENTS (NES)

Het verhaal achter Stadium Events is interessant. Vooral de Amerikaanse NTSC-versie is namelijk écht zeldzaam (Nintendo riep de game vrijwel direct na release terug voor een re-brand), maar door alle hype omtrent het spel profiteren ook de veel 'normalere' PAL-kopietjes mee. Reken minstens op een paar honderd euro.



Prijs: 600 euro

2 MEGA MAN X3 (SNES)

De Mega Man games behoren, ongeacht voor welk systeem, standaard tot de crème de la crème. Ook wat betreft de prijs. Zo is onderstaande prijs voor een puntgaaf SNES-exemplaar van Mega Man X3 nog aan de behoudende kant: op Ebay staan advertenties waar alleen al het doosje (!!!) 400 euro kost. Yikes!



Prijs: 1250 euro

1 GAMMA-ATTACK (ATARI 2600)

Okay, om toch maar even in de absurde wereld van de special editions, bootlegs en games die je alleen kreeg bij het meedoen aan een of ander obscuur toernooi te duiken: Gamma Attack, een game waarvan slechts één kopie bestaat. Eén!



Prijs: 50.000 euro

EEN NIEUWE FRANCHISE WAAR REK IN ZIT

ARMS

SWITCH REVIEW

REVIEWS







Met ARMS is de eerste écht nieuwe grote franchise van Nintendo op de Switch gearriveerd. Omdat ARMS best wel een apart spelletje is, wil Jurjen zijn oordeel over de game toelichten door een vergelijking met andere Nintendo games te maken.

PUNCH-OUT!!

In 1984, da's zeven jaar vóór Streetfighter II, bracht Nintendo de een tegen een fightinggame Punch-Out!! naar de arcades. Net als in ARMS bekeek je je personage van achteren en werd de strijd met stoten (geen kicks) uitgevochten.

weetje • weetje

Nintendo heeft beloofd om ARMS na de release regelmatig uit te breiden met gratis DLC, bestaande uit nieuwe personages, stages en Arms. Ongeveer zoals ze dat bij Splatoon deden.

Wat ARMS ook gemeen heeft met Punch-Out!! is dat je in beide games goed op de bewegingen van je tegenstander moet letten om zijn acties te counteren. In ARMS kun je je bijvoorbeeld tegen een supermove beschermen met een blok, terwijl je een blokkende tegenstander kunt grijpen en wegsmijten. Met een directe stoot bescherm je jezelf tegen een grijpende tegenstander. Anders dan in Punch-Out!! wordt echter wel op een afstandje, met uitrekbare armen gevochten, wat zorgt dat het effe duurt voordat een stoot aankomt - en je dus wat meer tijd hebt voor een gepaste reactie. Ook heeft ARMS vele, verwisselbare Arms met speciale bokshandschoenen die voor extra spektakel zorgen.



Als er nou vertraging optreedt bij de online multiplayer, dan heb je lag in Arms...


Toen Samus nog een klein dikkertje was...

MARIO KART 8

Zoals Mario Kart de racesport als uitgangspunt nam voor een doldwaas scheurfestijn met allerlei fantasievolle wapens, maakt ARMS van de vechtsport een doldwaas knokfestijn met allerlei fantasievolle wapens. Die wapens zijn in dit geval de twee speciale Arms die je voorafgaand aan een match aan je personage mag toewijzen. De ene Arms zoekt automatisch zijn doelwit, een andere dient als schild, of lanceert een laserschietende draak.

Het samenstellen van een uniek personage (de ene kan twee keer springen, de andere is beresterk en kan zijn energie aanvullen, enzovoort) met twee van de vele, vrijspeelbare Arms voelt een beetje als het combineren van personages en karts met bepaalde wielen en vleugels in Mario Kart 8. Je kunt weer lekker experimenteren om je vrienden te verrassen met de ultieme combinatie.

weetje • weetje

De vechtarena's van ARMS hebben allemaal een subtiele gimmick die je kunt uitbuiten in je vechttactieken. Er zijn bijvoorbeeld blokken die omhoogschuiven waar je op kunt springen, of palen om achter te schuilen.

Wii SPORTS

Het slechtste onderdeel van Wii Sports was Boxing. Want hoe leuk en dy- »

namisch het ook klinkt om een bokspartij uit te vechten met allerlei stotende bewegingen; als de controller niet goed registreert wat je doet, is de lol er snel af.
Zoals je waarschijnlijk wel had begrepen, is ARMS ook met 'echte' bewegingen te besturen. En uiteraard werkt dat een stuk beter dan in Wii Sports, want die Joy-Con zijn zeer nauwkeurige bewegingsherkenners. Zwiepend ARMS spelen biedt zelfs een voordeel, want je kunt je slagen gemakkelijker 'buigen'.
Toch speel ik liever met de knoppen. Omdat ik gewoon een luie bankhanger ben, en zeker buitenshuis (trein, terras) liever niet wild met de vuisten zwaaiend wordt gesignaleerd. Mensen zijn al schrikkerig genoeg, tegenwoordig.

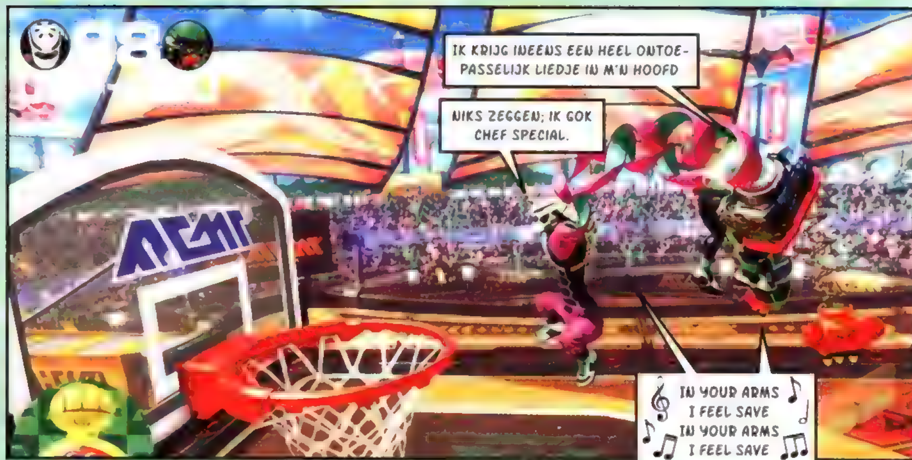
SPLATOON

De vorige grote nieuwe franchise van Nintendo was uiteraard Splatoon. En qua stijl en uiterlijk heeft ARMS daar best veel van weg. Ook lekker gek en kleurrijk, maar dan nét effe wat stoerder en pittiger dan de Kirby's en Mario's van Nintendo.
De attitude van Arms doet me denken aan de hoogtijdagen van Sega, zo rond het jaar nul, toen dat bedrijf hippe games als Jet Set Radio, Space Channel 5 en Samba di Amigo (het main theme van Arms is trouwens een heerlijke samba tune!) op de markt bracht.
Toen Splatoon verscheen vond ik die game trouwens niet helemaal compleet voelen, maar helaas is ARMS nog kariger qua content. Er is geen single-player mode, geen verhaal, er zijn slechts een paar - nauwelijks noemenswaardige - minigames, en toch ligt ARMS in de winkel voor de full price van 55 euro (terwijl Splatoon 40 euro kostte). Nintendo heeft weliswaar beloofd om de game de komende tijd aan te vullen met gratis updates, maar jammer is het wel.

"Damn, wat zijn personages als Min Min, Helix, Twintelle en Ninjara rijk aan diversiteit, persoonlijkheid en coolness."

SUPER SMASH BROS.

Wacht eens even... Nintendo heeft al een doldwaas knokfestijn met allerlei fantasievolle wapens! Het heet Super Smash Bros. en je... je kent het wel.



Gelukkig is Smash heel wat anders dan ARMS, alleen al gezien het feit dat je in Smash vanuit een zijaanzicht op 2D-platformen knokt. Grote overeenkomst tussen Smash en ARMS is dat je beide games makkelijk kunt oppakken om buton-bashend wat potjes te winnen, terwijl onder dat toegankelijke oppervlak toch meters diepgang schuilt. Grote voordeel van Smash is dat een potje met z'n vieren veel leuker is dan met z'n tweeën - bij ARMS is dat precies andersom. Ook in andere opzichten zijn de twee vechtgames verschillend genoeg om naast elkaar te kunnen bestaan.

ARMS

Nu we het toch over Smash Bros. hebben: als Super Smash Bros. Deluxe op de E3 van 2018 wordt aangekondigd (moet haast wel!), zou het een schande zijn als we daarin niet op z'n minst met vijf van de tien geweldige personages uit ARMS aan de slag mogen. Want damn, wat zijn personages als Min Min, Helix, Twintelle en Ninjara rijk aan diversiteit, persoonlijkheid en coolness. De andere zeven ook, trouwens. Er zit geen misser tussen.
Ik kan me goed voorstellen dat deze fightinggame niet iedersding is, want de genialiteit, universele aantrekkingskracht en kwaliteit van een Mario Kart of Smash Bros. heeft ARMS niet.



weetje • weetje

De gewone gevechten worden afgewisseld met vier bonusgames: Hoops daagt je uit je tegenstander door een basket te smijten, in V-ball moet je een explosieve bal over een volleybalnet beuken, 1-on-100 laat je tegen 100 Helix personages strijden en in Skill Shot verdien je punten door schijven kapot te rammen. Dat laatste spelletje kun je ook tegen betaling van in-game geld spelen om nieuwe Arms te ontgrendelen.

Maar dat geldt ook voor Splatoon, en ook daar heb ik veel lol aan beleefd. Dus als ARMS je ook maar een beetje aanspreekt, dan zou ik zeggen: ga ervoor!
Nintendo's stal van coole franchises en geweldige personages is met ARMS in elk geval weer wat rijker geworden.


Die twee meiden werken goed samen; die spelen Arms hand in hand.


Als ik zulke armen had, zou ik nooit meer huilen... bij het uien snijden.



SCORE 80

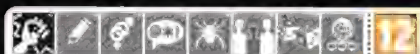
ARMS is een even toegankelijke als diepgaande, supercoole, knap gemaakte fighter met tonnen persoonlijkheid en een uniek vechtsysteem. Helaas is de game wat karig qua content, en zoiets briljants als Mario Kart of Smash Bros. moet je ook niet verwachten.

JURJEN



In je eentje ben je na een uur of tien wel klaar, maar met vrienden is ARMS uiteraard veel langer houdbaar.

10+ UREN



BASICS

FIGHTINGGAME
NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

TUSSENFILMPJE... LAADSCHERM

VALKYRIA REVOLUTION

Valkyria Chronicles 2 verkocht zo LAADSCHERM slecht, dat deeltje 3 hier in het Westen niet eens werd uitgebracht. SEGA probeert het nu TUSSENFILMPJE gewoon nog een keertje met spin-off Valkyria Revolution, waarvan Simon alvast 294 exemplaren kocht om Valkyria Chronicles 4 veilig te stellen.



Da's nog eens een imposante blow job!

Ik speelde laatst LAADSCHERM een bordspel met vrienden. Dat was tof en we hebben zeker een uur plezier gehad, maar niet voordat we eerst anderhalf uur lang door het TUSSENFILMPJE spelregelboekje hebben moeten bladeren om alles uit te vogelen. Ik moest terugdenken aan die avond toen ik mijn eerste uren in Valkyria Chronicles stopte LAADSCHERM en ik zeventig procent van de tijd naar laadschermen LAADSCHERM en ellenlange (saaie) tussenfilmpjes moest kijken TUSSENFILMPJE, met kleurloze personages en anime-clichés op standje max. Ik denk dat ik in de eerste drie uur toch LAADSCHERM zeker veertig minuten daadwerkelijk heb mogen spelen. Dat was tof, TUSSENFILMPJE maar kom op.

Tussenfilmpje

Waar hoofdserie Valkyria Chronicles een heftig strategische, turn-based opzet kent, kiest spin-off Valkyria Revolution voor de actievolle aanpak. Denk Dynasty TUSSENFILMPJE Warriors, maar dan in een faux-Europese setting in het begin van de twintigste eeuw. Naast je standaard slagwapens kun je magie en items gebruiken, en een cooldown op al je acties moet ervoor zorgen dat het idee van turn-based LAADSCHERM en strategie nog enigszins aanwezig is.

> **"De repetitieve, hersenloze flow smaakt echt niet eens zo heel verkeerd"**

Bovendien LAADSCHERM blijft LAADSCHERM de diepgang die je mag verwachten van een rollenspel intact, doordat TUSSENFILMPJE je tussen de missies door de stad in kan, personages en hun skills kunt upgraden, shit kan craften en je party kan managen.

Klinkt allemaal goed, toch? Op papier wel, maar LAADSCHERM in de praktijk maakt het eigenlijk allemaal niks uit. Hoe graag ik ook uren in crafting en party-management wilde stoppen; elke keer weer bleek rondrennen en heel hard op de aanvalsknop rammen de beste strategie. Dus dat deed ik dan TUSSENFILMPJE maar. Vijftig uur lang, tientallen keren in hetzelfde handjevol maps, tegen dezelfde vijanden en dezelfde bazen die steeds maar weer op de vlucht sloegen om niet veel later gewoon weer terug te keren.

En dat alles terwijl de actie om de haverklap wordt TUSSENFILMPJE onderbroken door die slaapverwekkende tussenfilmpjes. Overigens tuigen die filmpjes in eerste instantie een prima LAADSCHERM verhaal op. Vijf vrienden besluiten op jonge leeftijd om wraak te nemen op de wrede koning van de TUSSENFILMPJE grootste militaire bezetter van Europa. Hun hele leven staat in het teken van deze zoektocht naar wraak en de speler stapt in op het moment dat ze hun eigen land in een oorlog weten te storten, om hun eigen belangen veilig te stellen.

Prima LAADSCHERM opzet, maar als de pionnetjes eenmaal staan, gebeurt er eigenlijk een uur of veertig niet echt iets TUSSENFILMPJE noemenswaardigs meer, totdat alles in de finale plots beslist wordt.

Laadscherm

Dat hetzelfde team achter het briljante TUSSENFILMPJE Valkyria Chronicles zo'n domme actiegame kan maken, blijf ik onbegrijpelijk vinden. Minstens zo onbegrijpelijk is het idee dat ik me met deze 'domme actiegame' ook nog eens goed vermaakt heb.


Gewoon een onvervalst stukje penisnijd.


weetje • weetje

Vorig jaar verscheen er een remaster van het originele Valkyria Chronicles voor de PS4, en laat ik het zo zeggen: als je Valkyria Revolution gaat spelen voordat je eerst je tijd en geld aan die fantastische, bijna perfecte klassieker besteed hebt, dan maak je niet bepaald de beste keuzes.

Ik kan tig dingen noemen die beter moeten en voor alles wat goed is, is er LAADSCHERM ook iets slechts aan te wijzen, maar de repetitieve, hersenloze flow die inherent is TUSSENFILMPJE aan het genre, smaakt niet eens zo heel verkeerd. Het aparte stijltje draagt daar zeker aan bij, net als het feit dat je tijdens missies steeds sneller aan de beurt bent en harder slaat, naarmate je meer overwicht krijgt op het slagveld.

Misschien geldt dat eigenlijk wel voor de hele game. Eenmaal voorbij de stroeve start, begint de machine te lopen en met het verstand op nul is het allemaal best wel te doen - ook al wordt dat plezier vaak onderbroken door laadschermen en tussenfilmpjes. Irritant hè?

REVIEW | PS4 | XBOX ONE | PS VITA

SCORE 50

Er zijn betere musou games en er zijn betere Valkyria games. Heb ik me vermaakt? Uiteindelijk best wel, maar als ik er vanwege deze recensie niet verplicht doorheen had gemoeten, had ik m'n tijd zeker aan andere games besteed.

SIMON



Ik schat dat ik zo'n vijftig uur met de game bezig ben geweest. Waarvan ongeveer 49 uur zijn besteed aan tussenfilmpjes en laadschermen.

50 UREN



BASICS

MUSOU
MEDIA VISION
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW · XBOX ONE · PC · PS4

SLEEPERHIT ALARM!

GET EVEN

Bandai Namco is de laatste tijd goed bezig als het aankomt op het uitgeven van wat kleinere, kunstzinnigere en/of experimentele games. En na Little Nightmares en Impact Winter weten ze Samuel opnieuw te verrassen met first-person thriller Get Even.



Als je met je CornerGun raak schiet, gaat er iemand het hoekje om...

'Don't judge a book by its cover', luidt een bekend Engelse gezegde. Beoordeel een boek dus nooit op basis van z'n kaft, al zou ik daar ook de woorden '... en de eerste paar pagina's' aan toevoegen. De game Get Even bevestigt deze uitspraak, want mijn eerste indruk was allesbehalve positief. Sterker nog; de eerste twee á drie uur vond ik vrij matig, en omdat bij first-person shooters de eerste paar uur vrijwel altijd representatief zijn voor de rest van de game, was ik al bijna geneigd om de game af te schilderen als een rotzooitje.
Vanwege deze review ben ik uiteraard verder blijven spelen, en jongens, wat ben ik blij dat ik dat gedaan heb. Want ondanks dat Get Even verre van feilloos is, is het wel een van de origineelste en moedigste games die ik in een lange tijd heb mogen spelen.

weetje • weetje
De makers van Get Even kwamen op het idee om de game te maken na het zien van de film The Butterfly Effect, waarin een man zijn verleden wijzigt door zijn dagboek te lezen.

Cornergun

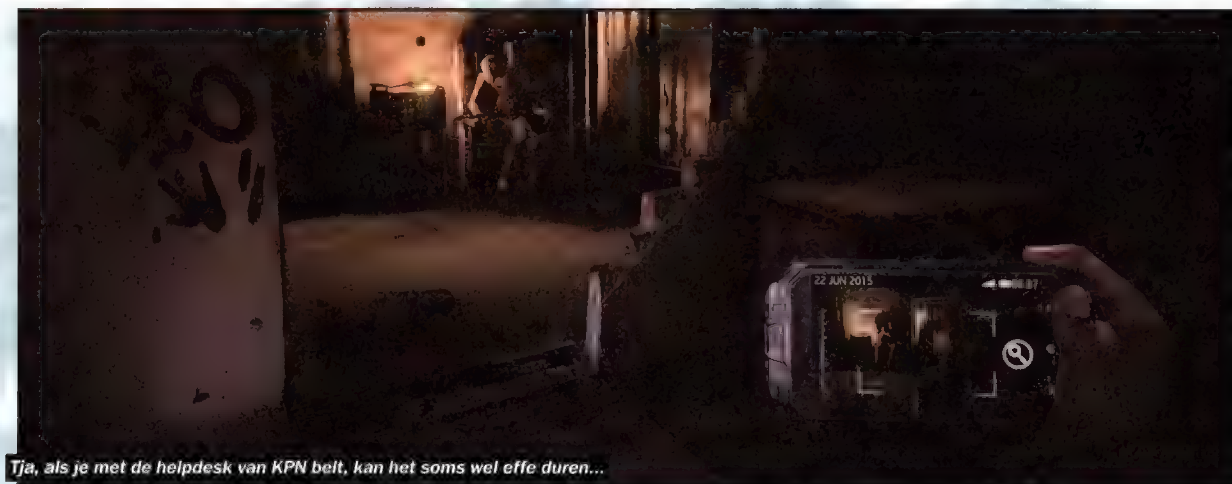
Het enige constante aan Get Even is het first-person perspectief. De rest, van de sfeer tot het genre, verandert continu. De game begint bijvoorbeeld als spionage thriller met een theelepeltje stealth, waarbij je op zoek moet gaan naar een ontvoerd meisje. Heel af en toe dood je daarbij een vijand, maar de focus ligt voornamelijk op het verkennen van de omgeving. De vele kamers van het verlaten, in verval geraakte gebouw nodigen uit tot grondige inspectie, vooral omdat je voornaamste hulpmiddel geen vuurwapen is, maar een uiterst geavanceerde smartphone met handige foefjes als een kaart, warmtemeter, UV-zaklamp en scanner.
Get Even heeft genoeg zelfvertrouwen om meteen met de deur in huis te vallen, zonder uitleggende voor- of tussenfilmpjes, dus al snel ben je elke hoek van elke kamer aan het scannen om meer te weten te komen over wat er precies aan de hand is. 'DNA gevonden van het slachtoffer', aldus de smartphone na het scannen van een plasje bloed. Spannend!
Kort daarna introduceert de game z'n belangrijkste gameplay-gimmick: de CornerGun; een pistool dat in een hoek van negentig graden kan buigen, waarmee je dus om hoeken kunt schieten zonder zelf tevoorschijn te hoeven komen. Tof.

Gekkenhuis

Maar je bent nog maar net gewend geraakt aan de thrillerachtige sfeer, het verkennen van je omgeving met de apps en het om hoeken schieten met de CornerGun, wanneer de game opeens volledig van toon verandert door jou in een losgeslagen gekkenhuis te plaatsen. Get Even schakelt daarmee, in minder dan een uur tijd, van intrigerende sciencefiction thriller naar clichématige horrorgame, en dat is, vooral de eerste keer, erg storend. Ook is de CornerGun opeens verdwenen, waardoor je dus alleen maar kunt vertrouwen op de apps van je smartphone. Wanneer de stroom in het gebouw uitvalt (wat je dwingt om het blauwe UV-licht te gebruiken) en de muziek onheilspellender begint te worden, is de irritatie compleet. 'Ja hoor, alle horrorclichés worden uit de kast getrokken. Wedden dat er elk moment een voorspelbare, nare jump scare tevoorschijn gaat komen?', dacht ik zuchtend...

Geheugenverlies

Het schrikmoment bleef echter uit. De duisternis wordt namelijk bewust ingezet om mij gebruik te leren maken van de hittezoekende app en weet daarmee op subtiele wijze mijn verwachtingen tegen mij te gebruiken, zonder spanning te verliezen.
Dit was het eerste moment waarop Get Even mij daadwerkelijk wist te grijpen, en ik door



Tja, als je met de helpdesk van KPN belt, kan het soms wel effe duren...

begon te krijgen dat de game veel meer te bieden heeft dan mijn oppervlakkige eerste indruk mij liet denken.
Toen ik in de kelder van het gekkenhuis een foto aantrof die mij teleporteerde naar een volledig andere locatie - een futuristisch kantoorpand waarin ik met de CornerGun weer op inventieve wijze bad guys aan flarden mocht knallen - begon Get Even daadwerkelijk te landen. Op dat moment klikte het verhaal ook: je bestuurt een huurling met geheugenverlies die, in een gekkenhuis, de waarheid achter zijn persoon probeert te ontrafelen. Dit doe je door de herinneringen van de huurling letterlijk opnieuw te beleven, waarvan het openingslevel en het level in het kantoorpand twee voorbeelden zijn.


Wegens financiële problemen was ie mobiel niet meer bereikbaar; gelukkig had ie de babyfoon nog.

Samensmelten

Het duurde dus een uurtje of vier voor ik de onorthodoxe opzet van Get Even omarmde. Eerst irriteerde ik me aan bepaalde segmenten omdat ze 'het tempo uit de game haalden', maar later vond ik ze juist erg sterk.
Zo is er een moment waarop Black (de hoofdrolspeler) een gefragmenteerde herinnering betreedt, wat als een saaie walking simulator wegspeelt: je loopt door een gigantische leegte terwijl het level zich beetje bij beetje manifesteert. Maar gezien de context van het verhaal was het een geweldige, interactieve, afwisselende ervaring.
Iedereen die mij ook maar een beetje kent weet dat ik werkelijk geen réét geef om verhalen in games, maar dat komt dus omdat 99% van alle games verhalen vertellen op storende, clichématige manieren. Get Even daarentegen, ontvouwt zijn (inhoudelijk niet bepaald originele) plot op een manier zoals alleen een videogame dat kan: door de speler het werkelijk zélf allemaal te laten beleven, ongeacht of iets zich nou in het heden afspeelt of niet. Elk gameplay-onderdeel draagt daar aan bij, zelfs het schieten met de CornerGun.
Waar verhaal en gameplay in de meeste games (ja zelfs in AAA-kaskrakers als Uncharted) aanvoelen als verplichte en zelfs tegenstrijdige elementen, is Get Even een van de eerste games in een lange, lánge tijd die de twee vol zelfvertrouwen weet samen te smelten. Waarvoor hulde.

Volwassen

Maar, toegegeven, als je de gameplay loskoppelt en onder de loep legt, is er genoeg om over te zeiken. Zo is de CornerGun conceptueel weliswaar geweldig - het geeft je de sensatie van een third-person cover-shooter maar dan in first-person - maar mist het daadwerkelijke schieten de nodige impact; de kogels voelen niet bevredigend krachtig.

"Een van de origineelste en moedigste games die ik in lange tijd heb mogen spelen."

Ook het continu wisselen tussen de vele apps wordt al gauw irritant, vooral omdat sommige apps best gecombineerd hadden kunnen worden (de scanner had tevens de zaklamp kunnen zijn, bijvoorbeeld).
Maar het grootste minpunt is dat de game veel te afwisselend en vooral te ambitieus is, waardoor geen enkel element daadwerkelijk de kans krijgt om optimaal tot z'n recht te komen. Zo moet je opeens gaan knallen wanneer je net lekker in Detective modus bent, of moet je de toegangscode van een elektrische deur uitpuzzelen wanneer de adrenaline nog door je lichaam giert.
De grootste kracht én zwakte van Get Even is dus hoe het gameplay gebruikt om z'n verhaal te vertellen, maar, tja, dat verhaal is goed omdat het emotioneel conflicterend is; en dat conflict zie je helaas ook in de gameplay terug. De uitvoering is dus niet zo goed als het concept, maar uiteindelijk voel ik toch voornamelijk ontzag voor Get Even.
Dit is geen game die terug zal komen in het lijstje 'Beste Games van 2017', maar wel een die laat zien wat de woorden 'het medium games wordt volwassen' daadwerkelijk betekent. Chapeau.


Toen ik begon als eindredacteur gebruikte iedereen op de redactie nog een typemachine. Wel hadden we al toegang tot een afgesloten ruimte met riolering!


Mmm... een vastgebonden meisje met haar ogen gericht op een timer; dan weet je wel hoe laat het is.


weetje • weetje
Get Even bevat een van de indrukwekkendste soundtracks van het jaar, uitgevoerd door het Brusselse Philharmonic. De muziek is gecomponeerd door Olivier Derivière, die eerder de soundtracks schreef voor Assassin's Creed IV en Remember Me.

SCORE 81

Get Even is technisch niet hoogstaand, grafisch niet imposant en qua gameplay niet overdonderend. Maar het laat wel zien hoe je de conventies van een first-person game kunt gebruiken om op unieke wijze een spannende, Hollywood-waardige scifi thriller te creëren.

SAMUEL



Naar gelang hoe goed je bent in het puzzelen en hoeveel tijd je neemt om alles te scannen, kun je de game in een uurtje of tien uitspelen.

10 UREN



BASICS
FIRST-PERSON ADVENTURE
THE FARM 51 / BANDAI NAMCO GAMES
1 SPELER
OUT NOW



IN DE GEEST VAN COLIN MCRAE

DiRT 4



XBOX ONE | PC | PS4 | REVIEW

De geest van Colin McRae waart rond in DiRT 4. Niet gek, als je bedenkt dat de rallylegende tot aan zijn dood in 2007 hét boegbeeld van de serie was. Omdat Graddus benieuwd is wat McRae van de nieuwe DiRT zou vinden, kocht hij een Ouijabord, deed het licht uit en riep zijn geest op...

Ha, Colin. Wat is het hoogtepunt van je carrière?
Wereldkampioen rally worden was natuurlijk speciaal, net als jarenlang je eigen videogame hebben. Maar het absolute hoogtepunt? Dat was mijn ontmoeting met jullie Ed, ergens eind jaren '90. Sindsdien ben ik groot fan van jullie blad!

"Is dit interview niet een beetje 'wij van WC-eend...?'"

De waardering is insgelijks. Wat vind je tegenwoordig van de rallysport?
Het is wat... voorspelbaarder, lijkt het. In mijn tijd had je bijvoorbeeld Mäkinen, Grönholm en Solberg die het WK wonnen, terwijl het sinds 2004 alleen maar Sebastién is: eerst Loeb, en nu Ogier. Ook rallygames lijken minder gevarieerd. Vroeger had je V-Rally, WRC, RalliSport Challenge... Nu is alleen DiRT over, wat overigens wél een geweldige serie is!

Okay, is dit interview dan niet een beetje 'wij van WC-eend...?'
Neeeee, ben je gek. Sinds ik hierboven zit, ben ik een en al objectiviteit. Goed is goed, slecht is slecht. Klinkt dat zweverig? Tja, wat verwacht je dan van een spook, hahaha...

Geestig, Colin... Maar goed, vertel dan eens: bevalt DiRT 4 je?
Poeh, in het begin had ik er wel wat moeite mee. Niet alleen komt het spel al een jaar na DiRT Rally uit, het is ook een stuk vergefelijker allemaal. Je moet nog steeds sturen hoor, en remmen, maar het aantal assists dat aanstaat is hoger en de wagens zijn een stuk meer responsive. Speel je de game echter op de Simulation stand dan is 't bijna alsof DiRT Rally in je console zit. Het beste van twee werelden, dus.




Iemand die op een stoffig circuit steeds maar blijft bumperkleven, noemen ze in de rallysport een stofzuiger zonder zak.


"Right 5 over crest, Left 3 don't cut, 100 Right 1 tidy into Left 2, left 2 over kick into right 3 tightens... watch out unexpected shadow!"

Wat is je nog meer opgevallen?
Dat DiRT 4 als pakket echt perfect in elkaar steekt. Kijk alleen al naar de afwerking: die was in DiRT Rally behoorlijk bare-bones, terwijl de Career hier lekker uitgebreid is (een team samenstellen, je auto ontwerpen etc.), er een heerlijke soundtrack inzit (o.a. Chemical Brothers en Queens of the Stone Age) alsook kleine details zoals tegenstanders die met pech langs de weg staan of plotseling veranderende weersomstandigheden. Ik reed bijvoorbeeld heerlijk in het namiddagzonnetje, om opeens in een extreem dichte mistbank te belanden. Ik dacht serieus effe dat ik Silent Hill aan het spelen was!

Haha, nu je het zegt: is een rolletje in die serie niks voor jou?
Goeie! Laat ik echter eerst nog vertellen dat ook het nieuwe My Stage prima werkt. Je stelt wat variabelen in, drukt op de knop et voila: een complete, random gegenereerde track! Minder vind ik Landrush en Rallycross. Dan voelt het toch te veel alsof Codemasters iedereen te vriend wil houden; rallyfans én van die actiegeile Amerikanen. Bah.

Duidelijk. Is er verder nog iets wat je kwijt wil?
Hmmm, nee. Ik denk dat ik alles wel zo'n beetje gezegd heb. Stuur je een kopie van DiRT 4 voor me naar de cloud? En doe Ed de groeten hé! Toedels...

weetje • weetje
Met DiRT Rally kwam een droom van veel racefans uit: écht zelf in een rallywagen zitten, met dank aan VR-support. DiRT 4 heeft dit vooralsnog niet, maar wat niet is kan nog komen. Codemasters: "We kijken hoe de game scoort en hoe DiRT Rally op PSVR draait. Daarop baseren we onze beslissing". Wordt dus hopelijk vervolgd...

SCORE 87

DiRT 4 is het meest complete rallypakket in jaren. Heb je ook maar een beetje iets met door de blubber raggen, maar vond je DiRT Rally nét te hardcore? Maak dan een U-turn naar de winkel en haal deze shit in huis.

GRADDUS



Met de Career alleen al ben je vijftien uur zoet. En dan heb je nog multiplayer, challenges, online...

30+ UREN



BASICS

RALLYGAME
CODEMASTERS
4 SPELERS
OUT NOW

ONTDEK DE SECRET OF ZELDA CROSSING IN DE WOESTIJN

EVER OASIS



Het begin is wat traag en uitleggerig, waarschuwt Jurjen. Maar als je effe doorbijt, ontdek je in Ever Oasis een prachtig nieuw en uniek avontuur dat zich prima thuisvoelt tussen de beste games die je op de 3DS kunt spelen.



Er stond een grote, stenen blokkade voor de kerkerdeur. De barsten erin verklapten wat ik moest doen. Met mijn windmagie blies ik een nabije bombloem naar de blokkade. De bom ontplofte, de blokkade brak... en er klonk een kort, vrolijk melodietje. Bijna zoals dat melodietje dat in Zelda klinkt als je een puzzel hebt gekraakt. En zo heeft de geheel nieuwe franchise Ever Oasis wel meer weg van Zelda. Maar ook van Animal Crossing. En Secret of Mana.

Zelda ports

Ever Oasis is de weinigzeggende titel van een merkwaardige game, gebouwd op een nogal vreemde mix van spelinvloeden. De game is gemaakt door Grezzo, de onafhankelijke studio die de ports van Zelda: Ocarina of Time en Majora's Mask naar de 3DS voor Nintendo verzorgde. Niet zo vreemd dus dat de invloeden uit die Zelda's duidelijk te herkennen zijn in Ever Oasis. Al doet deze merkwaardige game in de eerste, wat trage uren vooral denken aan levenssimulators als Animal Crossing, Fantasy Life en Rune Factory.

Trekpleister

In Ever Oasis draait alles om de oase die je moet beheren. Deze plaats, omringd door een dorre en vijandige woestijn, is een trekpleister voor reizigers, die zich soms zelfs in je oase willen vestigen om daar winkeltjes te beginnen. Die winkeltjes kun je plaatsen en bevoorraden om dauwdruppels te verzamelen die je weer kunt gebruiken om nieuwe winkeltjes neer te zetten. Je kunt er trouwens ook voorwerpen mee kopen die je hoofdpersonage (mannetje of vrouwtje) sterker maken. Groei, dat is het toverwoord in je oase. Je hebt bijvoorbeeld een tuin waarin je zaadjes kunt planten; de oogst daarvan kun je weer verpatsen in winkeltjes, of gebruiken om je eigen personage sterker te maken. Naarmate het beter gaat met je winkeltjes komen meer mensen zich in je oase vestigen, waardoor je die oase weer kunt uitbreiden, enzovoort. Maar dit is slechts één kant van het verhaal; het andere speelt in de woestijn. En daar schuilt de Zelda-achtige gameplay.





Metgezellen

Een groot deel van de winkelvoorraden haal je uit de woestijn. Bijvoorbeeld door daar planten te kappen (cactuspulp) of cobra's te verslaan (slangenhuiden). Soms ga je op zoek naar een reiziger die ergens vastzit in een grot, of een bepaald voorwerp dat een inwoner van je oase verlangt.

> **"Steeds als je denkt dat de game bijna afgelopen is, krijgt je woestijnleven weer een verfrissende nieuwe draai."**

Al snel beland je zo in kerkerachtige tunnels, waarin je je standaardvermogen om wervelwindjes te gooien goed kunt gebruiken, bijvoorbeeld om zandhopen te verwijderen. Maar je kunt ook twee metgezellen uit je oase meenemen, en die voorzien je dan van specifieke vermogens. De ene heeft bijvoorbeeld een enorme sloophamer waarmee hij rotsen kan verpulveren, de andere kan zich oprollen om als balletje door gaten te rollen. Sommige bondgenoten zijn extra sterk tegen bepaalde vijanden, die je verslaat tijdens realtime gevechten die doen denken aan die uit Secret of Mana, maar zelfs nog beter werken en vermakelijker zijn.

Staat als een piramide

Deze merkwaardige game met z'n vreemde mix aan spelinvloeden had gemakkelijk een zooitje kunnen worden, en daarom was ik aangenaam verrast door het feit dat het allemaal juist geweldig werkt en elkaar versterkt. Door slimme details kleven de verschillende onderdelen niet als los zand aan elkaar, maar ontstaat een hecht, meeslepend geheel dat staat als een piramide. Tel daarbij het motiverende, vrolijk makende verhaal en de prachtige vormgeving, en we mogen hier gerust spreken van een game die de invloeden overstijgt om op eigen benen te landen. Nintendo heeft er dankzij Grezzo weer een unieke toptitel bij, en als je al die genoemde invloeden wel kunt waarderen, dan mag je Ever Oasis eigenlijk niet missen.

SCORE 85

Ever Oasis verplaatst je naar een prachtige wereld, waar gameplay-elementen uit Zelda, de Mana-serie en Animal Crossing met elkaar versmelten tot iets wat werkelijk uniek voelt en betoverend werkt.

JURJEN



Steeds als je denkt dat de game bijna afgelopen is, krijgt je woestijnleven weer een verfrissende nieuwe draai.

30 UREN



BASICS

ACTION ADVENTURE / LIFE SIM
GREZZO / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT ONZE LUXAFLEX GELUKKIG DICHT KAN

KLEIN MAAR FIJN



Af en toe moet het gewoon effe: een click adventure spelen. Lekker ontspannen fraaie omgevingen verkennen door erop te klikken. Voorwerpen verzamelen en puzzelend combineren om de weg naar de volgende omgeving te openen.
Omdat ik mijn PC voornamelijk als werk-apparaat beschouw en dit soort games op consoles meestal niet zo lekker spelen, gebruik ik normaal gesproken eigenlijk uitsluitend mijn iPad voor dit soort games, en daarop is The Little Acre (dat vorig jaar al voor de PC en consoles verscheen) mij prima bevallen.

The Little Acre doorloop je wisselend met twee hoofdpersonages: Aiden en zijn dochter Lilly. Aiden belandt via een vreemde machine in een andere dimensie. Zijn dochter gaat naar hem op zoek. Beetje cliché, inderdaad, en veel meer verhaal of spannende ontwikkelingen hoef je verder ook niet te verwachten.
Wat Little Acre wél goed doet, is de logica van de relatief makkelijke puzzels, het uitstekende hint-en-hulpsysteem voor de momenten dat je toch dreigt vast te lopen, en **de geweldige animaties die de kwaliteit van oude Disney tekenfilms benaderen.** De voice-acting is trouwens ook niet slecht.
Met een speelduur van zo'n twee uur is Little Acre een fijn, ontspannen, sympathiek click... eh, tik-adventure om effe tussen twee grotere games door te knallen.



Titel: The Little Acre
Platform: iOS
Prijs: € 3,49

OORDEEL:
Een lekker, luchtig tussendoortje.

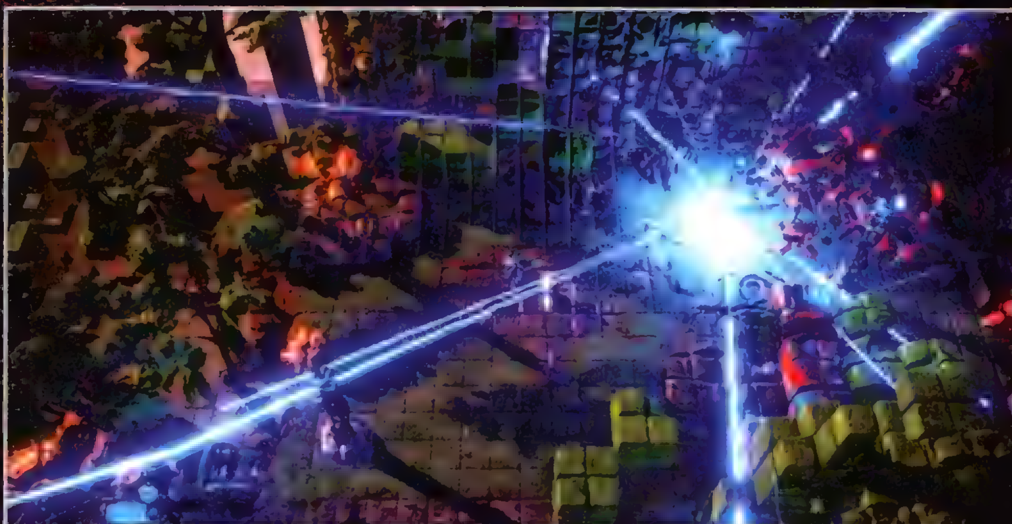
DE KONING VAN DE TWIN-STICKS



Titel: Nex Machina: Death Machine
Platform: PS4 / PC
Prijs: € 19,99

GOLD AWARD

Housemarque is een onafhankelijke developer uit Finland en maakt fantastische twin-stick shooters zoals Super Stardust, Dead Nation, Resogun en Alienation. Nu komen ze met Nex Machina: Death Machine en ik kan verdomme opnieuw niet ophouden met spelen!
Nex Machina is een soort top-down Resogun, zonder battleship. Housemarque heeft **alle meesterlijke elementen van Super Stardust, Alienation en vooral Resogun in één game gepropt.** Daarna hebben ze de snelheid, graphics en particle effects omhoog gegooid met factor 10 en het eindresultaat is het spectaculaire Nex Machina.



Vanaf het eerste level word je zonder enige uitleg in de totale chaos gedropt. Met je linker knuppeltje kan je rondlopen en met het rechter knuppeltje kan je in 360 graden om je heen schieten. Je krijgt daarnaast power-ups, waardoor je vettere wapens kunt gebruiken die veel sterker zijn dan je normale gun, maar vaak wel gericht gebruikt moeten worden en een cool-down periode hebben. Je moet ze dus goed timen en met name gebruiken voor de grotere vijanden of eindbazen.

Net als in vorige Housemarque games kan je in Nex Machina weer mensen redden. Dit is geheel optioneel, maar je zal merken dat je als vanzelf flink je best zal doen ze te helpen, al is het alleen maar voor de power-ups die je krijgt.
Er zijn daarnaast een shitload aan geheimen te vinden in Nex Machina, zoals speciale beacons die je kapot kunt knallen, verborgen mensen die je kunt redden tot bonuslevels aan toe. In theorie zou je Nex Machina in zo'n anderhalf uur kunnen uitspelen, maar de replay value is ontzettend hoog.

Nex Machina is daarnaast behoorlijk pittig, zeker als je weinig ervaring hebt met Housemarque of twin-stick shooters in het algemeen. De learning curve is gigantisch, maar je zal merken dat je steeds beter wordt en slimmer zal omgaan met de verschillende vijanden en power-ups. Tijdens m'n eerste potje ging

GEWELDIG OP SMARTPHONES, OKAY OP CONSOLES



Titel: Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas
Platform: Android / iOS / PS4 / Xbox One / Switch / PS Vita / Windows
Prijs: € 14,99



Het devies is 'beter goed gejat dan fout bedacht', maar **wanneer jatten als plagiaat begint aan te voelen, voel ik me daar toch niet helemaal lekker bij.**
Oceanhorn is daar een voorbeeld van, want het is in elk opzicht gewoon een directe rip-off van de Zelda franchise. De blauwe tuniek en de nadruk op het zeilen zijn rechtstreeks uit The Wind Waker overgeheveld, en de omgevingspuzzels en simpele zwaardactie zijn in bijna elke andere Zelda game terug te vinden. Als Zelda liefhebber van 't eerste uur vond ik Oceanhorn dus zowel te makkelijk als te overduidelijk een kloon. Aangezien deze game uitgebracht is op bijna elk hedendaags platform dient het wel de functie van 'Zelda voor gamers die weigeren een Nintendo console te kopen'. Leuk voor hen, ofzo.

Ook zou je Oceanhorn kunnen zien als 'My First Zelda': een prima, iets simpeler spelletje voor mensen die nog nooit een game met Link in de hoofdrol hebben gespeeld. Oceanhorn kwam namelijk oorspronkelijk in 2013 uit als smartphone game, en dat is nog voelbaar qua niveau. Ik heb geen idee hoe de actie zou hebben weggespeeld op een touchscreen, maar met normale controls is de game een eitje. En dat bedoel ik niet negatief, hoor: Oceanhorn voelt zich als een vis in 't water op consoles. En, laten we eerlijk zijn, 'een kloon van een geweldige gameserie' is iets wat bijna per definitie leuk moet zijn, en dat wordt hier bewezen. **Liever een versimpelde Zelda, dan een slechte game die wel een eigen porem heeft.**
Gecombineerd met de sterke productiewaarden (de game heeft bijvoorbeeld bijzonder goede voice-acting) en de verrassende levensduur (je bent op z'n minst een dag of twee bezig) is het moeilijk om Oceanhorn te haten.

Maar toch... Wellicht komt het omdat ik de game op de Switch heb gespeeld - hetzelfde platform waarop ik het revolutionaire Breath of the Wild heb ervaren - maar ik voelde enige afkeer op momenten dat ik bijvoorbeeld een deur moest openen door een standbeeld op een schakelaar te duwen. Het overduidelijke jatwerk zorgde ervoor dat kleine irritaties zoals het lastig kunnen raken van vijanden (het isometrische perspectief maakt richten met pijlen echt onmogelijk) grote frustraties werden.
Het is wellicht niet heel professioneel van me dat ik me niet over mijn fanboyistische, beschermende liefde voor Zelda heb kunnen zetten, maar het zij zo.

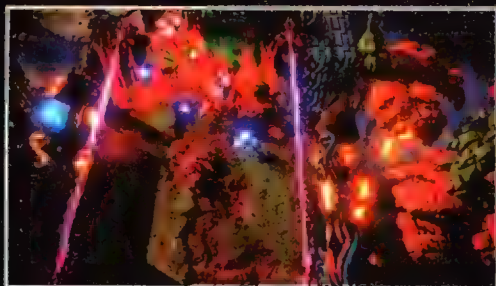
OORDEEL:



+

=


SHOOTERS!



ik wel twintig keer dood in de eerste wereld, maar inmiddels zoef ik er als een malle doorheen en pak ook nog alle mensen mee. Met het laatste level heb ik echter nog steeds moeite.
Fijn dan ook dat Nex Machina **volledig in co-op gespeeld kan worden**, samen met een vriend op de bank. Dit maakt de game nog leuker en iets gemakkelijker, omdat je niet letterlijk het dubbele aantal vijanden op je scherm krijgt.
Zo heb ik met een vriend het laatste level kunnen overmeesteren, maar dat kostte ons meer continues dan ik durf toe te geven. Wel jammer dat Nex Machina niet online in co-op gespeeld kan worden, dat is een gemiste kans. Resogun is nog steeds de beste game van Housemarque, maar Nex Machina komt verdomd dicht in de buurt!

SCORE 90

HIER KRIJG JE GÉÉN AERECTIE VAN



Titel: Aerea
Platform: Steam / PS4 / Xbox One
Prijs: € 27,99



Aerea moet het voornamelijk van z'n fijne, charismatische presentatie hebben. De kleurrijke fantasiewerelden waarin je verkeert, zijn weliswaar ontzettend clichématig, maar weten dankzij hun muziekgimmick wel enorm te overtuigen.
Alles in Aerea heeft met muziek te maken, waaronder dus ook de speelbare hoofdrolspelers (de boogschutter gebruikt een harp in plaats van een boog en in plaats van pistolen hanteer je hier twee trompetjes) en eindbazen. Je kunt moeilijk boos blijven op een spel waarin je het tegen een gigantische cobra moet opnemen wiens lichaam een accordeon is.

Maar zo geïnspireerd als Aerea esthetisch is, zo dertien-in-een-dozijn is de simpele hack & slash gameplay waar de game op leunt. Als in een soort Diablo voor kinderen hak en schiet je je op eentonige wijze door de mooie maar extreem makkelijke levels heen, die sneller gaan vervelen dan dat ze afwisseling weten te bieden.
De game probeert de oppervlakkige actie op te breken met Zelda-achtige omgevingspuzzels, maar gezien ik zojuist uit Oceanhorn kwam, ervoer ik dit alleen maar als extra irritant. Dit is een prima actie-RPG'tje voor de jongsten onder ons, **maar persoonlijk deed het me echt geen reet.**

OORDEEL:



IK GA NAAR ARIZONA EN NEEM MEE: ANTI-KOTSPILLETJES



Titel: Arizona Sunshine
Platform: PS4
Prijs: € 39,99

We waren elkaar effe kwijt hoor, mijn PlayStation VR en ik. Maar de laatste maanden zijn we weer vriendjes! Resident Evil 7 is serieus een kanshebber voor mijn GotY, Skyrim komt eraan en Farpoint showt dat gamen met een VR-bril zoveel intenser is dan op een boring TV. Daarnaast bracht die laatste titel ons de Aim Controller, de beste accessoire sinds de Power Glove.
Enter **Arizona Sunshine, de zombieshooter van het Nederlandse Vertigo Games**, dat eerder al hoge ogen gooide op de Oculus Rift en HTC Vive. Dit wordt de zoveelste triple-A ervaring voor de PSVR, toch...?

Nooouuuuu, niet helemaal. De setting is veelbelovend. Je bent de enige overlevende van een zombie-apocalyps (of toch niet?) en baant je al schietend een weg door de zanderige, zonnige woestenij van Arizona. Een fascinerende plek. De koperen ploert staat aan de strakblauwe hemel, terwijl de grauwgrijze ondoden slechts in één ding geïnteresseerd zijn: jouw hersenen als avondeten. De naamloze hoofdpersoon loopt hier al duidelijk te lang rond. Hij noemt elke zombie 'Fred' en **strooit met oneliners waar zelfs Duke Nukem om moet gniffelen.**

So far, so good. Maar dan begin je met spelen en heb je na tien minuten ineens een zoetzure smaak in je mond. Misselijk... Zie je, welke van de verschillende control schemes je ook gebruikt (vloeiend bewegen, teleporteren), geen enkele werkt echt lekker. Neem achteruit lopen; dat gaat letterlijk voor geen meter, aangezien naar beneden op de controlstick 'omdraaien' betekent in plaats van 'terug'.
Resultaat zijn **bewegingen die ik normaal gespro-**



BETER EEN VERRE BUUR...

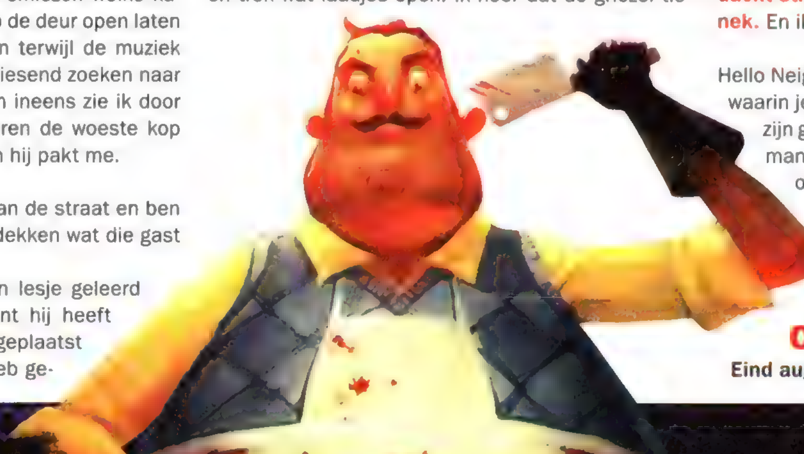


Titel: Hello Neighbor [Early Access]
Platform: Xbox One / PC / Mac
Prijs: € 29,99



Mijn overbuurman is een beetje een rare snuiter. Waar m'n andere buren het houden bij een dakkapel of een aanbouwschuurtje, heeft hij zoveel op en aan zijn huis gebouwd dat mijn huis praktisch de hele dag in de schaduw staat van dat monsterlijke gedrocht. Ik ben er klaar mee en dus besluit ik onaangekondigd zijn huis binnen te lopen; de voordeur staat gewoon open, dus waarom ook niet?
Al snel merk ik dat het binnen niet helemaal pluis is. Deze gast is een creep deluxe en ik ben dan ook reuze benieuwd wat hij allemaal verbergt in dat vreemde huis van 'm. Ik zie dichtgetimmerde deuren met grote hangsloten eraan. Ik sluip verder door de gang en tik per ongeluk een vaas aan die naar beneden kukelt. Kut. **De buurman heeft het gehoord en ik hoor hem door het huis rennen; hij klinkt woest,** dus ik ren de dichtstbijzijnde kamer in. Ik zie een bank, een tv en een kast. Een kast! Ik duik erin om te schuilen en hou mijn adem in.
De buurman heeft echter in de smiezen welke kamer ik in ben gerend, want ik heb de deur open laten staan. Hij gooit met interieur en terwijl de muziek aanzwelt, hoor ik de buurman briesend zoeken naar de indringer. Het is effe stil... en ineens zie ik door het spleetje tussen de kastdeuren de woeste kop van die creep! Ik slaak een gil en hij pakt me.

Ik begin weer aan de overkant van de straat en ben nog vastberadener; ik móet ontdekken wat die gast te verbergen heeft.
De buurman heeft blijkbaar een lesje geleerd van mijn eerdere bezoekje, want hij heeft een berenklem bij de voordeur geplaatst die ik soepel ontwijk nadat ik heb gehoord dat de buurman in zijn badkamer aan het rommelen is.
Kut! Opnieuw die vaas! Ik zet 'm weer op z'n plek en bid dat de buurman deze keer niets heeft gehoord. Ik ga de kamer in waar ik eerder ben gesnapt en zet de tv aan, vertrek weer, ga naar de volgende kamer en trek wat laadjes open. Ik hoor dat de griezel tierend de tv weer uitzet. Ik vind een hamer! Yes! Ik hoor de buurman weer door het huis stommelen, dus ik draai een lamp uit de fitting en klim uit het raam. Terwijl de buurman ziedend in het donker de kamer probeert uit te kammen, trek ik een paar planken van de dichtgetimmerde deur af. **Het is ineens verdacht stil. Zou het...? Argh! Twee handen om mijn nek.** En ik sta weer aan de andere kant van de weg.



Hello Neighbor is een superspannende stealthgame waarin je je creepy buurman bespioneert en achter zijn geheimen moet zien te komen. De griezelige man leert echter van je acties en zal proberen om je zo snel mogelijk te snappen tijdens je illegale speurtochtjes door zijn huis. **De game is nog verre van af, maar is al zo hilarisch en spannend** dat ik 'm zeker voor je in de gaten blijf houden.

OORDEEL:
Eind augustus ga je peentjes zweten!



ken alleen op zaterdagavond maak, in de kroeg, na tien bier. En wil je de besturing aanpassen? Dan moet je eerst he le maal terug naar het hoofdmenu! Man, man, man.
Ook het feit dat je regelmatig in de omgeving blijft plakken werkt niet echt mee. Helaas biedt zelfs de Aim Controller geen soelaas. Het richten werkt beter, maar rondlopen is nog steeds een crime.

Zonde, want Arizona Sunshine liet op de Oculus en Vive zien wel degelijk een VR-topper te zijn. Op de PlayStation VR echter beklijft vooral **een gevoel van 'gemiste kans'**, vlak voordat je je complete maaginhoud over het dure apparaat heenkotst. Bah.

SCORE 50

WORDT VERVOLGD



Titel: Framed 2
Platform: iOS
Prijs: € 4,49

Framed was in 2014 een leuke verrassing met z'n unieke stijl en gameplay. De game werd zeer verdiend een dikke hit en won zelfs een kleine prijzenkast aan awards. Terecht dat er nu een sequel is, dus. En **die doet in niks onder voor het origineel**.
Als je Framed niet gespeeld hebt: denk aan een stripverhaal in film-noir stijl. Een interactief stripverhaal uiteraard.

Het hoofdpersonage loopt automatisch van plaatje naar plaatje, maar stuit daarbij al snel op bijvoorbeeld een politieman die hem staande houdt, of een gat in de weg. En dan wordt hij weer teruggezet naar het eerste plaatje. Aan jou de taak om **de plaatjes te verslepen en zo te rangschikken dat het mysterieuze mannetje het eind van de pagina haalt**, sluipend, rennend, springend, vallend, fietsend, hoe dan ook.
Elke pagina is een puzzeltje op zich dat je zonder tijdsdruk en in zoveel pogingen als je maar wil mag oplossen. Meestal met een glimlach en binnen vijf minuten, maar er zijn nu ook taaiere, meer complexe exemplaren waar je wel ietsje langer op vastloopt.



In Framed 2 wordt de basis van Framed verrijkt met meer mogelijkheden om de plaatjes te bewegen en nieuwe manieren om de acties van je personage te manipuleren. Omdat de basis in deel 1 al was uitgelegd, voelt de game ook minder dan de voorganger alsof je een tijd lang een tutorial speelt. **De game speelt nóg vindingrijker met het stripverhaalidee**, en is daardoor ook een stukje pittiger geworden.
Framed 2 doet precies wat een goede sequel moet doen: de basis uit het origineel naar een hoger niveau tillen.

OORDEEL:
Een vervolgspel om in te lijsten.

WACHTSIMULATOR





Titel: Hunting Simulator
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 49,99

Ja, ik weet het: voor jagen heb je geduld nodig. Het vermogen om op het juiste moment toe te slaan, of het nou om een Afrikaanse olifant gaat of een chickie in de kroeg.
Hunting Simulator slaat hier echter in door. Letterlijk 90 procent van de tijd loop je door kale, afgeraffelde omgevingen op zoek naar tekenen van leven. En heb je na een kwartier dan eindelijk een dier in het vizier? **Dikke kans dat je [illegible]** waarna het hele circus weer van voren af aan begint... Jachtsimulator? Meh, wat dacht je van wáchtsimulator.

OORDEEL:





BACK TO THE FUTURISTIC PAST



Titel: WipEout: Omega Collection
Platform: PS4
Prijs: € 34,99



Veel futuristischer dan WipEout wordt een (race) game simpelweg niet. Dit komt grotendeels door de bijna onaards goede soundtrack, maar ook de **extreem flippy, trippy, flashy beelden en tracks** zijn daar een belangrijke reden voor. WipEout is een van de weinige games waarmee je jezelf gewoon een coole gast/chick voelt; hetgeen een knappe prestatie is voor iets dat je ongedoucht, in je minst appetijtelijke boxer, full-on in autistenmodus kan spelen.

Ding is wel dat WipEout zichzelf niet elk deel compleet heruitvindt. De serie biedt een constante kwaliteit van solide genot op zowel grafisch als muzikaal gebied, met elke keer een paar leuke aanpassingen, uitbreidingen en technische vooruitgang. En Sony (voormalige Studio Liverpool en Psygnosis) neemt ook altijd z'n sweet time om er eentje uit te brengen, waardoor de laatste WipEout uitkwam in 2012!!!!
Hoog tijd voor een compleet nieuwe dus eigenlijk, maar **in plaats daarvan krijgen we doodleuk een Collection**. Want ja, een enorm commercieel succes is WipEout nooit echt geweest...

Wel vet hoor, dit pakketje, bestaande uit het deel voor de Vita, WipEout 2048 en WipEout HD voor de PS3, plus diens uitbreiding genaamd Fury. Dit kan je lekker in 4K spelen, 60 frames per seconde en alles, dus lelijk kan je het niet noemen; hoewel we toch al met flink oude games te maken hebben, want WipEout HD stamt alweer uit 2008. **Futuristisch is anders...**
Toch is het HD/Fury-gedeelte wat mij betreft veruit het leukst aangezien 2048 nogal gericht is op een handheld-beleving, iets dat je merkt aan de kortere races en beperktere algehele progressie.

Kijk, een nieuwe WipEout kan blijkbaar nog effe niet, dus wat dat betreft moeten we hier dan maar blij mee zijn. Sowieso is het **eindelijk weer eens een fijne splitscreen titel**, iets dat velen vast kunnen waarderen, maar al met al is dit geen extreem overdonderende release.
Grav racing blijft een kneitercoole bezigheid en de raggende muziek is ook nog steeds tijdloos, maar WipEout heeft wel een stukkie futurisme verloren inmiddels.

OORDEEL:



ESPORTS UPDATE



Deze maand vallen er weer miljoenen met gamen te verdienen op The International, het grootste Dota 2 toernooi ter wereld. Verder heeft Eredivisie kampioen Dani van Ajax zich geplaatst voor het WK FIFA en hebben we een nieuwe Nederlandse Hearthstone kampioen.

• De **wereldkampioenschappen FIFA** komen steeds dichterbij, en we zijn wel weer eens toe aan een nieuwe Nederlandse wereldkampioen sinds **Andries Smit in 2006** die titel op z'n naam schreef. Dit jaar doen **twee Nederlanders** mee: **Dani Hagebeuk van Ajax** en **Tonny Kok van Stormvogels-Telstar**. Zij gaan voor de wereldtitel en **hoofdprijs van $ 200.000**.
Wanneer de FIFA Interactive World Cup precies plaatsvindt, wordt binnenkort bekendgemaakt.



MOST PRIZE MONEY AWARDED

1	DOTA 2	$100 MILLION+
2	LEAGUE OF LEGENDS	$41 MILLION+
3	CS:GLOBAL OFFENSIVE	$33 MILLION+
4	STARCRAFT II	$22 MILLION+
5	COUNTER STRIKE	$10 MILLION+

• **Dota 2** heeft de **honderd miljoen dollar** aan prijzengeld bereikt! De **MOBA** van **Valve** is daarmee de eerste eSport ooit die deze magische grens haalt. Meer dan de helft van die honderd miljoen is uitgegeven aan prijzengeld voor de zes edities van **The International**.
De nummer twee op de prijzengeld-index is **League of Legends** met **41 miljoen dollar**, **Counter-Strike: Global Offensive** staat met **31 miljoen** op een derde plek.

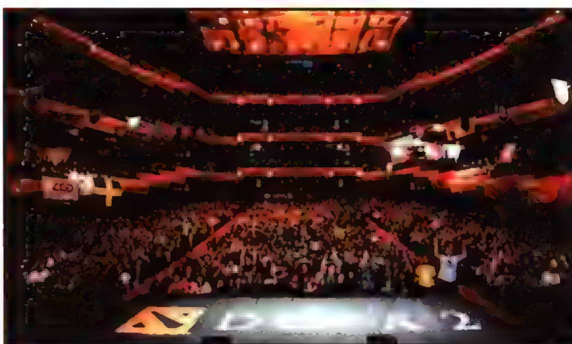
• **Nederlandse Hearthstone speler Louis 'Mitsuhide' Bremers** is on fire! In december won hij **Dreamhack** al, en nu heeft hij wéér een **grote titel** op zijn naam geschreven. In Duitsland won **Mitsuhide** de **Seatstory Cup 7**. Aan het toernooi deden onder andere **ThijsNL** en ook wereldkampioen **Pavel** mee. **Bremers** heeft behalve een vette trofee ook **tienduizend euro gecasht**.



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

DOTA 2

7 - 12 augustus - The International $ 20.000.000+
Het grootste eSports toernooi ter wereld heeft nu al een mega prijzenpot van twintig miljoen dollar, maar dat bedrag zal door crowdfunding nog wel effe blijven groeien. De Nederlandse coach Muriëlle 'Kipspul' Huisman heeft zich als coach/analist met het Filipijnse TNC Pro Team gekwalificeerd.

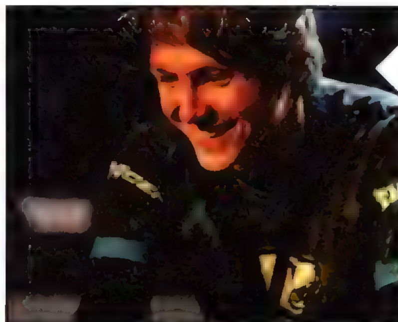


LEAGUE OF LEGENDS

1 juni - 13 augustus - EU LCS Summer Split $ 200.000

STARCRAFT 2

27 - 30 juli - IEM Season XII Shanghai $ 25.000

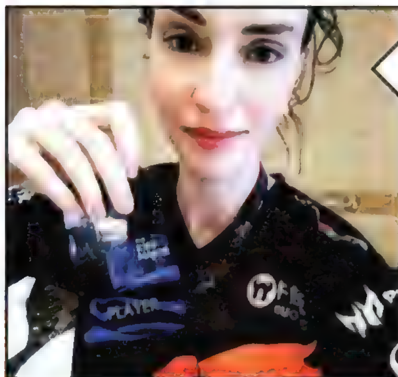


"Een nieuw hoofdstuk, enthousiast voor de toekomst. Dank aan Northern Gaming voor hun support in de laatste tien maanden."



Twitter: @RemkoeRL

Kersverse Rocket League wereldkampioen Remko 'Remkoe' den Boer is met zijn team weg bij Northern Gaming. Het team sluit zich aan bij het enorme Amerikaanse eSports team EnVyUs



**"I LOVE MY TEAM
WE TI BOYS
WE IN THERE"**



@Kipspul

Nu eSports steeds groter wordt, worden de coaches en managers ook steeds belangrijker. Zo kennen we League of Legends coach YoungBuck al, maar in Dota 2 hebben we ook een topcoach rondlopen, namelijk Murielle 'Kipspul' Huisman. Vorig jaar was ze analist van Fnatic, dit jaar staat ze op The International in Seattle met team TNC uit de Filipijnen.

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

Waarom kocht Graddus een Ouijabord?
A) Voor z'n Quinoa salade
B) Om met de geest van Colin McRae te kunnen praten
C) Ze waren in de reclame bij Xenos

2

Tjeerd bestelde koffie bij Devolver, maar wat kreeg hij?
A) Een croissant in de vorm van een dildo
B) Een biertje en een broodje worst
C) Duh, koffie natuurlijk

3

Welk Engels gezegde gebruikt Samuel in zijn review?
A) If you're hotter than me, then that means I'm cooler than you
B) Don't judge a book by its cover
C) Even little Spaniards can be great people

4

Waarom ging Jurjen vroeger op de E3 zo graag met mooie schaars geklede vrouwen op de foto?
A) Dat is leuker dan met lelijke dik aangeklede vrouwen
B) Om z'n partner jaloers te maken
C) Om effe aan ze te kunnen ruiken

5

Wat moet er volgens Simon gebeuren met de verantwoordelijke voor controls en camerawerk van Conker's Bad Fur Day?
A) Die moet samen met zijn familie voorgoed achter de tralies verdwijnen
B) Die moet aan z'n enkels opgehangen worden terwijl continu liedjes van Jan Smit worden afgespeeld
C) Die verdient een standbeeld en een lintje

6

Wat was Martin in twaalf jaar E3 nog nooit eerder overkomen?
A) Hij kreeg een presentatie zonder ook maar iets te zien van de game
B) Hij was op pad met een stelletje complete dwazen
C) Zowel antwoord A als B klopt

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE GAME ARMS VOOR DE NINTENDO SWITCH, EEN NEONGELE JOY-CON ÉN... TWEE OPBLAASBARE BOKSHANDSCHOENEN!

PU 285 LIGT 22 AUGUSTUS IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GEVEN WE JULLIE DE LAATSTE INFO OVER RED DEAD REDEMPTION
- STRIJDEN TJEERD EN GRADDUS OM DE TITEL BESTE FIFA-SPELER TER... REDACTIE
- LAAT JJ ZIEN DAT VROUWELIJKE STREAMERS INMIDDELS OOK HUN MANNETJE STAAN
- GAAN WE UITVINDEN OF PES 2018 EINDELIJK FIFA WEER EENS PARTIJ KAN GEVEN
- VERTELT SIMON WAT WE WÉRKELIJK MOGEN VERWACHTEN VAN BEYOND GOOD AND EVIL 2
- SPINT WOUTER VAN PLEZIER VANWEGE DE NIEUWE SPIDER-MAN GAME
- WEET JURJEN OF SPLATOON 2 GOED UIT DE VERF KOMT

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

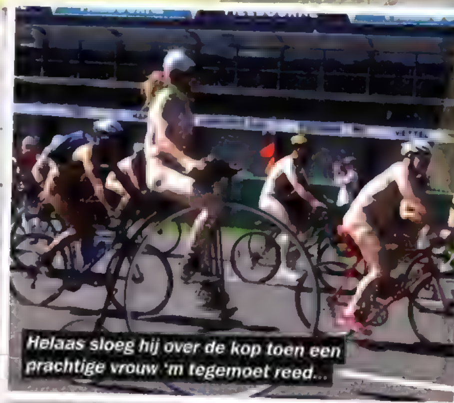
LEFGOZERS

Naast gamen is er weinig dat Samuel en Wouter leuker vinden dan zich als een stel idioten gedragen met wat vrienden, meestal in combinatie met flink wat Fristies. Toen ze onlangs kaartjes kregen voor de A'DAM Lookout (het dak van de A'DAM Toren achter het CS) waar zich ook de hoogste schommel van Europa bevindt, was het weer raak.
Die schommel vonden ze voor pussies, dus besloten de waaghalzen voor wat meer spektakel te zorgen, want er moest natuurlijk wel een toffe foto in de PU komen...



ED BEGINT OPNIEUW MET @EDWIGGEMANS1

Onze Ed is niet zo van de social media, dus Facebook, Instagram, Snapchat enzo zijn aan hem niet besteed. Wel had hij een twitter-account waar ie regelmatig een 'grappig' bijschrift onder een plaatje zette. Helaas kan ie daar niet meer op posten (vraag ons niet waarom) dus moeten ruim 1500 volgers Eds flauwe grappen al maanden missen.
Dat vond Ed wel een beetje jammer (vooral voor z'n eigen ego) dus is ie overgestapt op een ander account: @EdWiggemans1, en gaat ie iedereen daarop lastigvallen met z'n shit. Onze eindbaas zou het heel tof vinden als er weer wat mensen hem gaan volgen en hij heeft plechtig beloofd dat dat de eerste dertig jaar gratis zal blijven!



Helaas sloeg hij over de kop toen een prachtige vrouw 'm tegemoet reed...

ROCKING CHAIR

Toen Samuel langs het Amsterdamse IJ slenterde, kwam hij het kantoorpand van het bekende gitaarmerk Gibson tegen, en in een flits zag hij op de eerste etage zo ongeveer de aller tofste zetel ter wereld staan: een troon volledig gemaakt van Gibson gitaren!
Deze Gibson Throne is overduidelijk een ode aan/parodie op de Iron Throne van de Game of Thrones serie, die volledig uit zwaarden is opgebouwd, maar naar eigen zeggen voelde Sams aars zich veel meer thuis op deze. Zal waarschijnlijk iets te maken hebben met zijn voorliefde voor de betere herrie. Rock on.



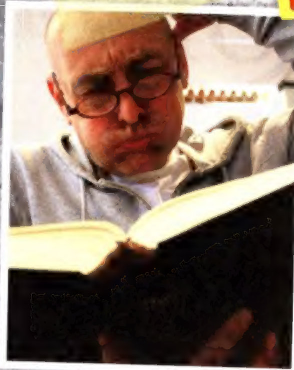
BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube — YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

SPECIAL EDITION 2



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ook deze maand kwam ik nauwelijks taal fuck-ups tegen die een plek in deze rubriek verdienen. Zouden de PU-redacteuren hun leven écht gebeterd hebben? Ik geloof er nog steeds niks van, maar daarom wel, zoals beloofd, een nieuwe aflevering van memorabele missers van mijn briljante redactie.

- × De meest waaghalzende afdalingen
- × Ze hadden flink aan de weg gesleuteld
- × Het was allemaal niet schokbarend
- × Een leeggescheurde enveloppe
- × Hij laat niets aan het risico over
- × Dus krijg je een visuele cirkel
- × Op een rots-papier-steen manier
- × Een cirkelvormig balkje
- × Als zoete broodjes over de toonbank
- × Waarna hij te voet verder wandelt

PREMATURE BIJSCHRIFTEN

Het was weer eens zover: Ed had al een paar bijschriften gemaakt voor de nieuwe Crash Bandicoot, toen het artikel een maandje werd opgeschoven. En omdat deze rubriek ook vol moet, besloot hij er dan maar twee in Smorgasbord te plaatsen. Dat houdt echter wel in dat ie volgende maand weer een paar nieuwe voor Crash moet bedenken, maar dat ziet ie dan wel weer...



Let maar eens op als je onderweg bent: veel hardcore motorrijders hebben een opvallend plat achterhoofd...

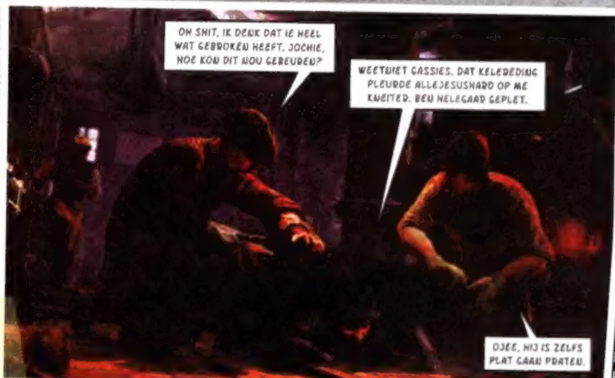


Ik kwam laatst heel laat thuis, en toen m'n vrouw vroeg waar ik in vredesnaam had uitgehangen; zei ik dat ik werd opgehouden door een agressieve Siamese tweeling die me aanviel met een paar gebraden kippen... Ze geloofde me niet.

ASSASSIN'S CREED COMPILATIE

Drie maanden na onze interne verhuizing is ons archief van oude PU's nog steeds een complete chaos. Gelukkig hebben Assassin's Creed games zo vaak in ons magazine gestaan dat een paar willekeurige graaibewegingen in de enorme stapel voldoende oude bijschriften opleverden om weer eens een bijschriftencompilatie van eerdere delen van de coverview game te kunnen plaatsen.







Er schijnt een film van Assassin's Creed in de maak te zijn. Toby Maguire (Spider-Man) was natuurlijk eerste keus voor de hoofdrol, maar hij vond het script niet langdradig genoeg.



Die Arabieren hadden een bloedhekel aan de volgelingen van Ezio. Er was toen al sprake van een diepgewortelde Eziodenhaat.





De bewoners vroegen zich al af hoe 't mogelijk was dat die meeuwen zulke enorme drollen dropten...

FRAMEDROP

JORDI PETERS







